动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！

2014 69

# Two Dimensions Magic
# 二次元狂热

光盘定价25

本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售

封面故事 『幻想鄉時尚雜志「MELTY」』



4GB DVD光盘

『虫师 续』OST
『东京残响』OST
『FLOWERS』OST
『D.C.III P.P』歌曲集
『魔女恋爱日记』OST
『少女与战车』新OVA
『夏利的工作室』OST+歌曲集
『魔法科高校的劣等生』OST1
剧场动画『魔女姐妹悠悠和宁宁』

2



中国原创同人海报x2
『刀剑神域II』海报x1
『强袭魔女』海报x1

1

『魔法科高中的劣等生』高质量金属扣文件夹 『龙傲天』专用（背面有福利）




3

东方地灵殿 灵乌路空全身纸模

『白色相簿2』醒目！冬马就是完美版的我
专访半次元人气coser天海夜玖

带你走进另一个宇宙世纪
『机动战士高达UC』小说与动画异同分析

从『CANNON』到『玻璃之唇』，动画视觉盛宴的功臣
P.A.WORKS"作画双壁"关口可奈味与石井百合子（上）

FFF团领军人物，业界新锐新手为我们讲述恋爱的故事
『魔女恋爱日记』与新岛夕的GALGAME恋爱哲学

嗙嗙嘎嗙~爱宕及主力重巡组合终于登场
『舰队收藏』重巡洋舰篇（下）

从"黑铁时代"到"宇宙未来"
『希德尼娅的骑士』与式瓶勉的末世废墟



黑色剑士重出江湖，剑与子弹的正面对撞
『刀剑神域II』背后的意志体现

# 二次元狂热

**2014 年 / 69**



本期封面作者：Gkun
本期封底作者：卑しい人间

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行主编：如月千华
编辑：白石、稗田阿吃
美术编辑：ASKI、塔里、迷梦
特约校对：团三郎狸、鬼鬼 ~~
发行总监：美子

官方博客： http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博： http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱： jediliao@gmail.com
通信地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
（收件人：邮购部）邮编：100086
出版日期： 每月 5 日（2008 年 9 月创）
零售价： 25 元
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索 “二次元狂热”




### 征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~





2014



## 光盘目录






安卓客户端


苹果客户端

# 河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，把回函娘发到北京市 100086 信箱 82 分箱（收件人：邮购部）邮编：100086
2，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@gmail.com（不用按格式填也可以哟～）
3，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言



◀图 KD

盛夏时节，编辑部 aji 化进程进一步加快……在千华老师的号召之下，如今 Lovelove 党的比例已经明显增加，已有能与舰娘党分庭抗争的趋势。不过由于上班玩手游可能会功放扰民因此日子不如偷偷摸鱼的舰娘党好过……咳，咱们还是说点别的的吧。

自从前两个月我们开始陆续推出舰娘主题的周边和增刊之后，没想到收到了各种意料之外的反馈，诸如一收到连装炮酱就大建成功，翻开『舰娘提督手记』就一发出〇〇这样的竟然还不少。这就是所谓的玄学吗？我们连续两期出现 Lovelive 的内容，上期还是关于手游专题，但至今还没有出现看完文章就抽中 UR 卡的读者……难道是因为不够玄学吗？（望天




68 封面作者：HECO（社团：气球鱼屋）
68 封底作者：♠3（『NUDIST ☆ WITCH』，Catmoon 出品）

**[ 官方网店将不定期开展『满就送』活动 ]**

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！

## [ 寄语选登 ]

**KKE 命 男 北京**

虽然之前从没有想过自己会沉迷手游，就连周围所有都在玩课金王的时候我也不为所动，如今却因为 68 期上这篇 LL 手游的稿子而入坑了！！不过我玩的是国服，虽然感觉落后一个时代，但据说 SR 和 UR 随便出的样子……虽然目前还一张都没有。

另外有个神奇的事情，本来之前看完 LL 动画，也只是觉得比较有趣，并没有很有爱的感觉，但现在入坑后觉得这群逗比都好萌啊！！特别是 KKE！！ khorosho！

：一个垃圾人就是这么炼成的……恭喜你走进天（di）堂（yu）！微博上经常看到有人说单抽大发好，单抽容易出好卡什么的，但河蟹子可以很负责的说，一切都是玄学！不要轻信！！

**Euphoria Sung 男 广州**

说实话，上了大学后，看这些杂志的时间少了非常多的说，时间都用在各种学习和社团上。每次都是像完成任务一样买下每一期杂志就收工完事了，甚至还没有时间完整看完每一本 2DM。高中时候身边还有不少和我一样喜好二次元的基友，不过大家都上了大学后，平时聊天时间少了非常多，各有各忙，基本连新番都少追了，以前加入的各种动漫群也潜水了好久，不知道各位和我相似的大学党有没有这种感受呢？不知道自己还能坚持动漫多久，不过在接下来的日子，我还会一如既往支持着 2DM，这个承载了我许多美好回忆的杂志…PS：因为去了外省读大学，半年才回家一次，惊讶地发现家里存着的旧的 2DM 竟然消失了，被家父家母当成旧书丢掉了，瞬间觉得心里少了点什么，失落了好久。可能在他们看来，看这些杂志是不务正业的吧，就像曾经以 coser 为爱好一样，都是应该摒弃的吧，乖乖读书好好工作才是正经的道路。不过，承载着昔日珍贵回忆的书籍被丢掉，就像宝贵的记忆被删掉一样令人非常不爽啊，心中的失落久久不能平静。。。

：首先感谢这位同学一直以来的支持啦～每个人在 ACG 方面的经历，其实很多大同小异的地方，因为环境的变化和年龄的增长，我们可能不能再像以往那样对 ACG 十分“专一”。有人最终会彻底离开二次元，但也有人会一直坚守阵地，这其实并没有什么奇怪的。对于大多数阿宅来说 ACG 都只是一种爱好，不管过去是否热爱动漫，热爱游戏，我们应该顺其自然，而不应该强制将自己捆在二次元，如果能够在三次元里找到另一份钟爱，也并没有什么不好的。

U.F Unlimited Fantasy
无限幻想
动漫游戏嘉年华
暨 2014深圳国际品牌授权展
8.15-17
深圳
会展中心
3号馆
柿原彻也/堀江由衣/Aoi&Tomitake
地狱蝴蝶丸/于彦舒/绯川陵彦/LING/佑可猫/流月Ryutsuki
祈Inory/西瓜/惟野/潘子剑/风君/地瓜/逆光飞行/小爱/还有更多!

深圳 2014U.F 无限幻想动漫游戏嘉年华，国内知名周边代理商艾漫将携全新『全职高手』全套周边莅临现场，COSPLAY 与翻唱比赛等让你欲罢不能。除此之外，知名唱见绯川陵彦，佑可猫，西瓜，流月 Ryutsuki，祈 Inory 为大家带来 2 小时的足本演出。知名 cosplayer 地狱蝴蝶丸，将和也，エロ丸，国漫广州赛区得奖团队动漫堂，力量熊猫微电影团队与你不见不散！漫画家逆光飞行，小爱，风君，Ling，于彦舒现场签售！还有柿原彻也，堀江由衣，Aoi，Tomitake 等多位日本嘉宾将亲临现场！详情请关注大眼微博 @UF 动漫游戏嘉年华，或活动官方网站 http://nyato.com/ufacg1！预售票销售火热进行中，8 月 15-17 日，深圳会展中心三号馆，UF 见！

**[ 微博选登 ]**

TimeCompass 微博达人：@二次元狂热官方微博 毕业了，整理杂志的时候翻到了几年前的基本，里面有些内容现在看来还是相当有价值的文章。比方说 11 年 5 月那期有驹都英二的介绍，写的也是非常详细。

：感谢支持！！！有用心看内容的读者我们都很欣慰

妙手仁心我野分革命群众杨永信：传说中有玄学加持的物品，气场强大到未开封便能感受到来自格陵兰岛的北欧气息……另感谢基本已残废的罗德尼同学和大和同学的友情出镜……@二次元狂热官方微博

吉蒙里眷属 LIKAUCE：【舰队 collection 岛风】这是我的第一次…（在做纸模方面），502 粘的满手都是，还蹭到了脸上…于是全身都是乳白色半透明的谜之液体了（浮想连篇），做完才发现站不稳，只能靠着墙面摆放…表示其实还是比较喜欢萌萌的大小连装炮酱撒～

by 吉蒙里眷属 LIKAUCE








**Wonder Festival 2014 夏季展会商品赏**

一年两次的 Wonder Festival 展会可以说是 ACG 周边产业中最引人注目的大型活动。刚刚结束的 WF2014（夏）让我们大饱眼福的同时也开始担心自己钱包。除了最惹眼的『舰队收藏』系列的全新手办外，初音、fate、Tony 原型系列以及大量新番动画与经典角色的新作品都有大量展出，各种高质量原型让人食指大动。这期的宅收藏我们就来欣赏部分精彩的手办作品吧。

# 宅收藏








## 雪邦赛车女郎装初音 MIKU 手办

出品：GoodSmile Company　价格：10925 日元

近期最值得注目的手办非这只 MIKU 莫属了。以 2013 年雪邦赛车场应援女郎为印象的初音造型，在大家等了许久之后终于公布了发售日。苗条的身体曲线加上略带晒黑的光滑肌肤让 MIKU 的造型显得异常火热，对肌肉细节的塑造在手办中绝对算得上是佼佼者。身后精致的羽翼装饰和手上的赛车牌配合 MIKU 的姿势让手办整体动态十足。造型放出后相信很多人已经蠢蠢欲动了，不过还是要乖乖等到明年 1 月的发售日。








## “铃谷”、“榛名” 1/700 舰船模型

出品：SKYNET　价格：4000 ~ 4200 日元

由模型厂商合作推出的『舰队收藏』舰船模型系列已经陆陆续续发售了近 20 款了。这次预告的最新款为战列舰“榛名”和重巡洋舰“铃谷”。模型基于最新资料设计，还原度相当之高。随船附送舰娘卡牌，对于通过玩舰娘开始了解舰娘知识的人来说这套模型也是个接触军模入口。两款预计 10 月下旬发售。






## 『Lovelive』主题耳机放大器

出品：Astell&Kern　价格：30980 日元

『Lovelive』的周边看样子也是要榨干 Fans 的节奏。继之前的 μ's 主题平板电脑后，电击 G's 又与著名音乐品牌 Astell&Kern 合作推出了 9 款以 μ's 成员为概念的随身 DAC 耳放。此款耳放定位在中高阶音乐市场，支持 24bit/96kHz Hires 高音质音源。外观及包装采用 9 位成员的印象色设计。并且为纪念商品发售，五首 Hires 品质的『Lovelive』主题曲音源也在网络上开始配信。价格接近人民币 2000 块……不过估计还是不少人已经把钱包准备好了吧。




## 『舰队收藏』金刚、赤城布偶

出品：ensky　价格：3000 日元

比较少见的角色布偶玩具，做工相对来说还是蛮精致的。第一批发售的是金刚和赤城的坐姿玩偶，面部的眼睛和表情都是刺绣上去的，衣服细节的再现度也比较高。全高有 24cm，坐立稳定，适合摆在各种地方。有了这两个布偶放在电脑边上，再也不怕赌船血本无归了。10 月下旬发售。





## Happy Tree Friends 毛绒手机支架

出品：cube　价格：1500 日元

了解作品的知道这一定是款猎奇商品，不了解作品的一定觉得这些卡通角色十分可爱……来自超级血腥暴力又富有教育意义的动画片『Happy Tree Friends』中的角色们被做成了毛绒手机支架，这款周边完美还原了小动物们的外形及……质感——但手机插入的方式让人联想起动画中小动物们的死法，不禁一阵毛骨悚然。▲

■文／■责编／如月千华 ■美编／迷梦

## 东京食尸鬼

原作是由石田スイ刊登在极影社『周刊Young Jump』上的青年漫画作品，目前单行本共发行了11卷。日文名中“喰种”二字为作者原创，意为食尸鬼。故事背景发生在现代东京，生存着一群以吃人为生的食尸鬼，主角金木研遇上一名神秘女子卷入事故之后被移植了食尸鬼的内藏于是成为了半人半食尸鬼……动画制作由制作过『美鸟的每一天』与『棋魂』的老牌会社Studio Pierrot负责作画与分镜在本季中都算精良，各种猎奇与番茄酱的场面层出不穷喜欢重口味作品的观众可以关注下。

**Staff:**
原作：石田スイ
监督：森田修平
脚本：御笠ノ忠次
动画制作：Studio Pierrot

**Cast:**
金木研：花江夏树
雾岛董香：雨宫天
永近英良：丰永利行
神代利世：花泽香菜
西尾锦：浅沼晋太郎





## ALDNOAH.ZERO

本季爱的战士虚渊玄负责脚本的原创机器人动画，光看Staff阵容闪到瞎眼あおきえい监督在『Fate/Zero』之后与老虚又一次合作一部讲述火星与地球开战的萝卜番，在『翠星』之后老虚又能写出怎样致郁的剧本让人期待。人物原案请来『放浪息子』的作者志村贵子让人有些意外，治愈系的人物原案配上爱的战士致郁的剧本把雨宫天配音的女主不玩死也难。既然剧本由爱的战士负责可以预见『ALDNOAH.ZERO』必定是本季最强话题作之一，观看前请先做好被致郁的准备。

**Staff:**
监督：あおきえい
脚本：虚渊玄
音乐：泽野弘之
人物原案：志村贵子
系列构成：高山克彦
主题曲演唱：Kalafina
动画制作：TROYCA、A-1 Pictures

**Cast:**
界塚伊奈帆：花江夏树
斯雷因•特洛耶特：小野贤章
艾瑟依拉姆•薇瑟•艾莉欧斯亚：雨宫天





## 东京ESP

『喰灵』原作者濑川初的漫画新作，于2010年4月连载在『月刊少年ACE』至今单行本已经发行了10册。本季三部标题带有“东京”的作品之一，故事讲述了东京突然出现大量超能力者展开乱斗的故事……由于与『喰灵』是同一作者，动画第一话还能看到黄泉等人的乱入。作为一部超能力题材的片子目前看来打斗的够爽不过动画的剧情相对就比另外两部“东京”要薄弱许多，不过作为一部超能力者乱战打打打的B级灾难片不带脑子去欣赏的话还是不错的，只要XEBEC后面的作画别崩就行。

**Staff:**
原作：濑川初
监督：高柳滋仁
脚本：仓田英之、高山克彦
动画制作：XEBEC

**Cast:**
漆叶凛华：木户衣吹
东美奈实：三泽纱千香
东京太郎：河本启佑
黑井小节：相泽舞
大空步：绪方惠美





## 太空丹迪

于今年1月渡边信一郎执导的动画『太空丹迪』终于在7月迎来的第二季，在第二季中丹迪、喵与机器人QT又再一次在寻找各种奇异的宇宙生物的过程中卷入一个又一个搞笑而又充满人生哲理的故事。曾执导过『星际牛仔』的渡边信一郎此次再度执导『太空丹迪』同样的宇宙浪人题材，多了一份对待生活的戏谑却又同样充满人生哲理。以大河内一楼为首的多人脚本阵容以及分镜阵容每一话的故事都能带来新的感官体验。无论是喜欢复古怀旧风还是对脚本分镜有所研究的观众，这部动画一定会让你在各种平行宇宙中找到满足。

**Staff:**
总监督：渡边信一郎
监督：夏目真悟
脚本：大河内一楼等
角色设定：伊藤嘉之
动画制作：Bones

**Cast:**
丹迪：诹访部顺一
喵：吉野裕行
QT：佐武宇绮





# 东京残响

渡边信一郎本季『太空丹迪』之后双开原作动画之二，同时又是倒A档的作品找不到不看的理由。作为本季三部标题带有“东京”作品中最令人期待的作品，故事以两名少年对东京进行恐怖袭击作为开端着实吸引人。作为在『坂道上的阿波罗』之前渡边就已经开始企划的作品，这次请来老搭档菅野洋子负责音乐并且动画制作交由丸山正雄成立的工作室MAPPA也在情理之中。恐怖袭击的主题让人想到之前同样是倒A档的『东之伊甸』，而这回『东京残响』渡边又能带来怎样的社会反思？

**Staff:**
监督、分镜：渡边信一郎
音乐：菅野洋子
人物设定、作画监督：中泽一登
动画制作：MAPPA

**Cast:**
九重新：石川界人
久见冬二：斋藤壮马
三岛理沙：种崎郭美
五：潘　惠美

letv动漫




# 青春之旅

如今的P.I.G已经不是当年那个因『攻壳机动队』而被世人熟知的硬派的P.I.G，而在少女向动画的路上一去不复返了。此番『青春之旅』改编自咲坂伊绪的同名漫画，由于系列构成金春智子小姐曾负责过『好想告诉你』动画的系列构成，于是在『青春之旅』动画有很明显『好想告诉你』的影子，仿佛在一个陌生男生身上找到自己初恋男友感觉一般。故事就是那种很标准能急死你的少女漫，动画版由内田真礼与梶裕贵搭档对手戏，只不过梶裕贵最后的命运……被急死的还是赶紧去补漫画。

**Staff:**
原作：咲坂伊绪
监督：吉村爱
脚本：平見瞠、金春智子、山田由香
系列构成：金春智子
动画制作：Production I.G

**Cast:**
吉冈双叶：内田真礼
马渕洸：梶裕贵
槙田悠里：茅野爱衣

letv动漫



# 人生相谈

动画的脚本让人以为的四格漫改结果没想到轻小说改，每一话都如同『妄想学生会』这样的四格漫改动画一样割离成几个独立的小故事，讲述了由理科代表、文科代表、体育代表三个充满个性的妹子组成的人生咨询部回答各种人生相谈的故事，不过最后人生相谈的答案往往被三个充满个性的妹子搅的出乎意料。作为一部绝大多数时间都在以搞笑的口吻探讨人生的片子评价褒贬不一，就看这样的一部作品能否对上你的波长了。

**Staff:**
原作：川岸殴鱼
监督、分镜：川口敬一郎
人物原案：ななせめるち
人物设定：下谷智之
动画制作：feel.

**Cast:**
赤松勇树：内匠靖明
远藤梨乃：新田日和
九条富美：丰田萌绘
鈴木郁美：诹访彩花
村上绘美：大西沙织

PPTV 每个人的网络电视



# 普通女高中生也要做当地偶像

如今是二次元偶像战国时代，除了一些偶像动画大作之外最近也涌现出不少讲述地方偶像的动画作品，『普通女高中生要做当地偶像』就是其中之一。故事如同标题讲述了作为普通女高中生的女主奈奈子如何被亲戚坑爹莫名其妙当上地方偶像的故事。作为偶像动画整体充满了青春搞笑的氛围，主役的四名声优都采用了新人，不过作为偶像动画很重要的音乐就仁者见仁了。在二次元偶像也要地方化的当代，喜欢偶像动画的观众可以关注一下这部作品。▲

**Staff:**
原作：小杉光太郎
导演：名和宗则
脚本：高桥龙也
人物设定：清水祐实
动画制作：feel.

**Cast:**
宇佐美奈奈子：伊藤美来
小日向绿：三泽纱千香
名都借未来：水濑祈
三月唯：吉岡麻耶

iQIYI 爱奇艺 悦享品质



# 手游 侵略者 MOBILEGAME

各位在拿到这期『二次元狂热』的时候应该还在暑假吧，近期好玩的日系手游层出不穷，甚至发生『Angel Beats!』与『歌之王子』的手游纷纷一上线小霸王服务器就被挤爆不得不回炉的事件，原本想介绍 AB 的手游只能往后搁置。闲话少叙，还是来看看本期推荐的三款游戏吧。

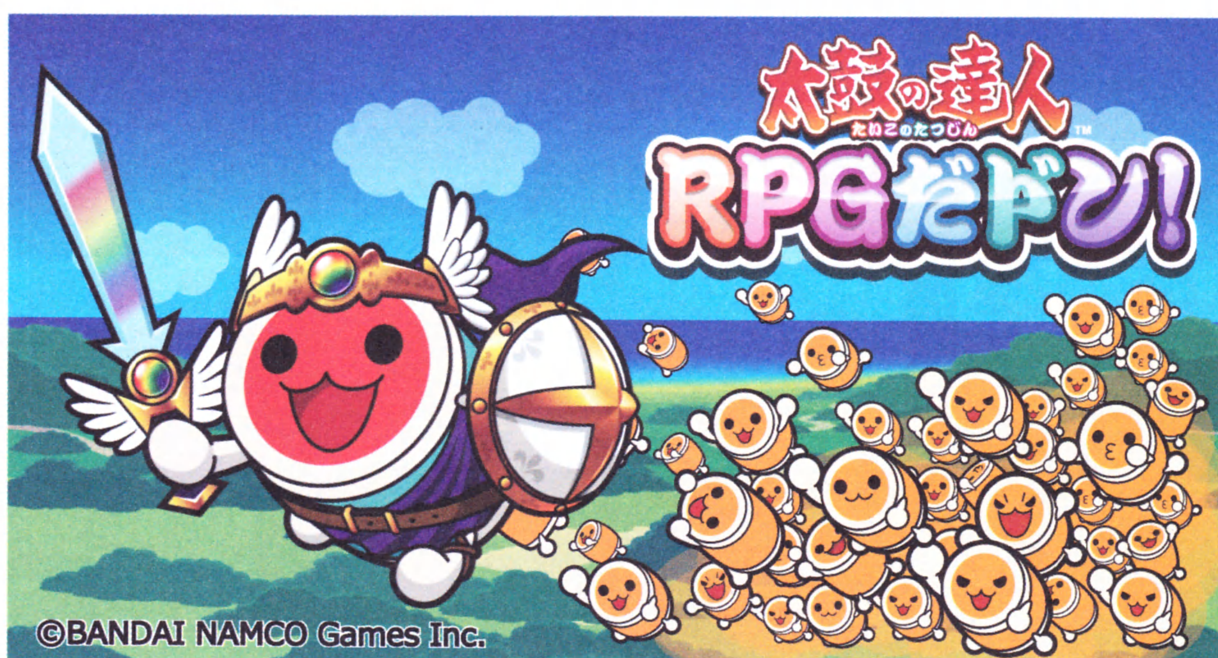
■ 文 / 近期非洲脸的 windchaos ■ 责编 / 稗田阿吃 ■ 美编 / 迷梦

## 太鼓达人 RPG

**游戏原名：太鼓の達人 RPGだドン!**
**发型厂商：BANDAI NAMCO Games Inc.**
**对应机型：iOS 5.1 以上**
**收费模式：氪金抽卡**


ios




『太鼓达人』终于公布了手游的新作，不过竟然不是音乐游戏而是 RPG 让不少太鼓的玩家大跌眼镜。顺带先谴责下 BANDAI 不给安德猴用户（安卓）人权，目前游戏仅上线了 iOS 版本。虽说不是我们熟悉的音游，实际玩下来发现『太鼓达人 RPG』着实让人着迷。简单的概括一下『太鼓 RPG』的玩法的话就是把『智龙迷城』的战斗系统替换成了日本人喜爱的柏青哥！

其实 iOS 上柏青哥游戏并不少见，之前『EVA』都在手机上出过柏青哥游戏，不过能做得如此好玩的『太鼓 RPG』还是第一个，这也是这期笔者强烈推荐这款游戏的原因。每一关都有不同的柏青哥的盘面，在底部的太鼓上分布有许多不同的小太鼓，玩家通过点击太鼓的某一位置向上发射太鼓，发射出去的太鼓与柏青哥盘面上的各种按钮撞击不断产生新的小太鼓或产生回复和技能的“小钢珠”，最后这些小太鼓和“小钢珠”们落到底部的 5 个角色槽内根据角色攻击力和属性的不同对敌方发动攻击。虽然看似是碰运气的柏青哥游戏，实际玩起来发现要根据盘面的奖励分布来选择发射的位置，并且加入了类似『智龙迷城』一样的角色成长育成系统之后让整个游戏的可玩性大大提高。不同的出场角色除了影响攻击力和 HP 数值外还能有诸如“把发射前的小太鼓集中到一侧”这样的技能，而后期敌方 BOSS 还会有“在柏青哥盘面上放一个黑洞吸走你的太鼓”这样另人抓狂的技能，玩到后期如果不抽到一些强力的角色的话还是很有挑战难度的。还好游戏中 SR 以上的角色抽卡概率还算比较高，通过每天登陆和活动也能获得不少抽高级卡的精灵玉，况且通过进化系统也能使一些低级的卡牌稀有度提升，对于不追求图鉴的无氪金玩家来说也能愉快地玩耍。

因为很重要所以说两次，目前『太鼓达人 RPG』只有 iOS 还没安卓版本，不过相信不久之后很快官方就会公布安卓版本。






# 暗芝居

**游戏原名：闇芝居**
**发型厂商：ILCA, Inc.**
**对应机型：iOS/Android**
**收费模式：免费**


ios

android


以"数码纸芝居"的形式用昭和风格纸芝居来讲述都市怪谈的泡面番动画『暗芝居』在时隔一年之后终于在今夏7月迎来了动画的二期，每期一个4分钟惊悚的昭和气息的小故事相信能吸引不少怪谈爱好者。于是正好借着动画二期开播之际，来推荐一下『暗芝居』的手游。

『暗芝居』的手游与动画版相辅相成，在玩手游前建议先补一下动画以便获得更多的乐趣。

『暗芝居』手游的游戏目的主要是收集各式各样的都市怪谈的传言，在游戏中可以看到医院、电车、百货商店等动画中出现的场景，在地图上与路人交谈便可获悉最新的都市传言。




在『暗芝居』的世界里繁衍着一种名为半猫的生物，在地图上点击半猫的话就能把半猫切开（是不是感觉开始有些惊悚了…）当切开一定数量的半猫之后画风与音效一转，出现半猫大量繁殖的提示，此时就要在规定时间内切开大量半猫提升恐怖值，当恐怖值提升到最高的时候就能在地图上根据之前收集的传言寻找并捕获怪异了。




捕获的怪异可以在相册中进行观看，同时每个怪异都有不等数量的传言等待着玩家去解锁，只有将同一个怪异捕获多次才能将其所有的传言完全解锁，此外有一些怪异收集全全部的传言之后还能解锁怪异相关的视频，一般视频都是动画版中最恐怖的一幕，一定能让人看得毛骨悚然。最后，还是推荐没接触过这部动画的观众在玩游戏之前先补一下这部泡面番，在炎炎夏日就是要看鬼故事试胆嘛。

# 灰姑娘十一人

## MOBILEGAME

**游戏原名：シンデレライレブン**
**发型厂商：Akatsuki Inc.**
**对应机型：iOS/Android**
**收费模式：氪金抽卡**


ios

android


世界杯已经结束了，东道主被德国队吊打的场面相信各位还历历在目。足球相关的游戏一向不少，类似『冠军足球经理』这样的游戏相信很多人也接触过，那萌系的足球类游戏呢？今天推荐的『灰姑娘十一人』就是这样一款萌系足球游戏。

先不管这游戏好玩不好玩反正一群踢足球的妹子们够萌就是了，游戏的制作公司是曾制作过『万千回忆』的Akatsuki总体来说制作水准还是不错的。『灰姑娘十一人』游戏的主要玩法就是抽卡→训练→比赛→抽卡的循环，抽卡方面比一般手游要坑因为很多卡只抽到一次是不会加入队伍的XD要反复抽到多次发生多次EVENT才能加入……训练就相当于很多手游的挂机，选一个训练内容和时长结束后会获得相应用于增加卡牌能力值的PT，有一种道具可以减少训练花费的时间氪金你懂的；比赛可以10连踢只不过体力用完之后需要用道具回复，当道具也用完的时候氪金你懂的，比赛不管胜负都能获得一定的普通抽卡点数。

在如今的那么多卡牌类手游里『灰姑娘十一人』对于无氪玩家来说并不是这么友好，联赛排名战怎么看都是大坑，当然无氪也不是不能玩，无视排名战做个休闲玩家也不错，游戏里非RARE的普通卡牌卡面也总体不错，毕竟有足球妹子这个属性加成。推荐对运动系妹子情有独钟的玩家尝试一下。▲



# 神秘舞台上的悬疑故事!? 方糖社新作 運命線上のφ

■文 / 如月千华
■责编 / 稗田阿呓
■美编 / 迷梦

## INFO

| | |
|---|---|
| 游戏名：運命線上のφ | 剧本：しげた、冬茜トム等 |
| 中文暂译：命运线上的φ | 音乐：大川茂伸 |
| 公司：Lump of Sugar | 发售日：2014年9月26日 |
| 原画：萌木原ふみたけ、ななろば華、あゆや | |

## Story

故事的舞台——信天岛，那是传说中漂浮在太平洋之上的幻之岛屿，一般只出现在人们灵异和超自然的话题里，实际上那里的确是一座没有被承认为日本领土一部分的架空的小岛。当然，岛屿的具体情况、土地所有者、现在有什么人居住等等信息也无人知晓，可以说岛上的一切都被包裹的谜团之中。

主人公胧伊织深陷重度失忆状态，对自己身世一无所知，对此并不是特别在意的他，五年来凭借过人的想象力和推理能力从事着侦探工作。如今，他突然收到一个“神秘的委托”，来到了传说中的信天岛。到达岛上之后，他很快被带到一座名为封燐馆的地方，在那里遇到了居住在这里的馆主和她的女仆，以及多位同样来到此处的客人。其中也有与他年纪相仿的人……而且还都是无比可爱的美人。

伊织的目光突然锐利起来。

“梦幻的偏僻小岛、用途不明的可疑洋馆、沙滩和泳装，以及假期。再加上还有美少女……

——原来如此……看来有事件要发生啊。”



## Character





Yaegasumi Shino

**八重霞 紫乃**

CV：春菜さくら

身高：164cm

三围：B83（C）/W58 /H87

生日：6月11日

外表出众，性格良好，头脑聪颖，可谓才色兼备的完美少女。在各方各面都拥有优秀的资质，本人也没有因此懈怠对自己的努力和锻炼，被周围不管面对什么都能得心应手的天才。

她的优秀不仅仅在于毫无破绽或是指学习和运动这些方面，甚至连忘记东西和写错别字这种小事都从来没发生过。然而，拥有这些完美的姿态的同时，她的性格也并不招人讨厌。开朗积极，诚实而恳切，待人处事通情达理，临机应变，同时也不会特别逞强故作成熟，而是恪守了一个优等生的美好形象。

她的爱好是日本剑道和西洋剑，对剑术颇有研究，随身带着她自己的竹刀袋。对于随身携带着军刀的主人公伊织也很感兴趣。

Kuon Nagisa
久遠 凪咲
CV：米仓沙弥
身高：157cm
三围：B91（G）/W59 /H83
生日：1月5日



主人公邂逅的失去记忆的少女。身材娇小，童颜巨乳。擅自把年纪比自己大又肯照顾自己的主人公伊织称作哥哥，经常紧跟在伊织身后，时刻准备着帮忙，是个很有献身精神的少女。沉默寡言，从心底把伊织当做哥哥一样仰慕，但却又不会十分粘人，与伊织建立了深厚的信赖关系。

在故事中她对主人公来说近似书记的位置，随时都把自己中意的笔记本和笔带在身上，对数学很在行，记忆力也好，就算不做笔记也能记住各种情报，而之所以要把情报记录下来，则是为了给伊织看。有时候也会悄悄地把主人公的动向记录下来，不过其内容则是一个谜。



Himeguri Karin
火巡 果凛
CV：春菜さくら
身高：164cm
三围：B83（C）/W58 /H87
生日：6月11日



随时都开朗活泼的，天真无邪的少女。虽然看起来年幼，身体也很娇小，不过确实封燐馆的总负责人。尽管应该是应该受人敬畏的存在，但由于她的外表和性格很难让人感到威严，反而被所有人都当做小孩子看待。被其他人称作“大小姐”，不管怎么说还是被当做一个吉祥物爱戴着。

好奇心和求知欲十分强烈，经常突发奇想，而且说风就是雨，经常制造出各种各样的麻烦，让周围困扰不已。

对于自己不了解的事物非常感兴趣，就算是一些鸡毛蒜皮的事也当做知识吸收起来。与行动派的言行不同的是，她的兴趣竟然是读书，换句话说就是一个行动派的书虫。对在意的事不查个清楚就不安心。

Linja oehlenslaeger
莉尼娅·厄廉斯雷尔
CV：春菜さくら
身高：164cm
三围：B83（C）/W58 /H87
生日：6月11日



以女仆的身份居住在信天岛的封燐馆的白人女性。负责照顾住民们的生活起居。做饭，洗衣服，扫除全都一手担当。其手脚看起来很麻利，不过这都是她在背地里反复努力的成果。不过本人则一直装作若无其事，不愿意让他人看到自己努力的样子。

意外精通投掷小刀和开锁等技能，虽然用处不大，但貌似比家务事更在行。除此之外，还对从亚文化到机械制作等等和女仆没什么关系的方面也有了解。常年与洋馆的管理者火巡果凛在一起，对果凛来说是相当于姐姐和母亲的存在，当然也给果凛灌输了各种偏门知识的罪魁祸首。

常常负责阻止暴走起来的果凛，但有时候对果凛的夸张举动感到很有趣，并趁势一起胡闹，各方面来说怎她也不是一盏省油的灯。



## Comment

多年以来，玩家们对方糖社的印象大约固定在了两个方面。一是基本稳定下来的两大原画师——萌木原ふみたけ和梱枝りこ一人负责一部作品，轮番上阵的规律，目前来说，这两位风格各异的画师可以说是方糖社人气的源泉。另一方面，则是看似打算一条路走到底的纯废萌路线，虽然废萌作并不能引起轩然大波，但不能否认一贯的风格也吸引了大量萌豚的拥簇。

然而在去年那部『Magical Charming！』里方糖社竟然打出了一记漂亮的变化球，通过加入“Chrono Card”系统增加了游戏的可玩性和趣味性，并在保证了以往的各种废萌元素的同时，在故事中设置了多重伏线，为玩家带来了意外性，而伏线干净利落的回收过程也大幅提高了作品的完成度……大获成功的『Magical Charming！』给予方糖社了不少启发，在去年同时展开了两个新作企划，其一是已经在1月发售的延续方糖社原本风格的『世界と世界の真ん中で』，而另一个就是继续走变化球路线的本作『運命線上の φ』。

相对于“Chrono Card”系统，本作中有一个名叫“Fortune Divide System”的新系统，作品会根据玩家=主人公的推理和选择让故事发展向完全不同的方向，即便选择错误也不会强制回头或是突然GAME OVER。而且游戏中满足一定条件玩家还可以用主人公所持有的军刀“斩开选择肢”，并以此发现全新的选择——听起来很唬人，其实也就是推理到位，或是情报足够之后可以推导出之前更接近真相的选择这样的系统吧，“用军刀斩开”不过是一种让人体验“亲手开拓命运”的演出罢了（顺便一说，这一系统还支持WIN8的触屏操作哦）。

另外，本作让人意外之处还在于，除了主力画师萌木原之外，方糖社还找来了两位新锐画师参与。这对萌木原来说也是久违的合同作战，希望三人的合作能够为我们带来更多惊喜。▲

# 回到过去拯救少女的物语
# Akabeisoft3新作

■文 / 如月千华 ■责编 / 稗田阿吃 ■美编 / 迷梦

## INFO

游戏名：できない私が、くり返す。
公司：Akabeesoft3
原画：蒼月しのぶ，秋空もみぢ
剧本：中島大河
音乐：tiko- μ
发售日：2014 年 8 月 29 日

## Story





面对过去的失败和后悔，以及眼前发生的事态，或许每个人都曾经有过“如果能够回到过去的话……”这样的想法吧。

本作的主人公大崎陆通过偶然的机会，得到了一个能够实现时间跳跃、回到过去的怀表。可是交给他怀表的女性却很肯定地告诉他——已经发生的事是无法改变的。这是女性亲身体验得出的结论，但陆却对此抱有疑念。

为了利用怀表的力量去拯救他人，陆一个人踏上了旅程，并且来到故事舞台的小镇，邂逅了一位得了不治之症的少女——泉诗乃。心意相通的两人虽然度过了一段快乐的日子，可离别最终还是突然地到来。然而原本已经做好觉悟的陆因诗乃留下的一封信而痛下决心——那是余命无几的少女写下的自己“没有实现的事”，是她留下的小小的愿望。为了实现这一愿望，陆使用怀表回到了过去。

他终究能够改变已经发生的未来吗？少女留下的渺小的心愿最终是否能够实现呢？

## Character



Izumi Shino

### 泉诗乃

CV：星野七海

来到这个城市里，主人公陆最先结识的少女。性格开朗，待人亲切，跟任何人都能相处得很融洽，不过脸上时不时会露出阴霾。不太习惯被人感谢，每次被人说“谢谢”的时候都会坐立不安。看起来完美的她身体却承受着不治之症的侵害，时间所剩不多。现在虽然过着普通人的生活，但已经与家人约好只要身体出现不适立刻就住进医院。不知道为什么非常喜欢苹果，简直喜欢到了中毒的程度。



Iwadeyama Miki

## 岩出山 未喜

CV：藤乃理香

在咖喱店“钥匙”给身为店主的哥哥帮忙的少女。幼年时失去了双亲，在哥哥的抚养下长大，现在也和哥哥两人相依为命。十分仰慕格外重视（甚至可以说溺爱）自己的哥哥，也为哥哥一直离不开自己这个妹妹而感到担心。身材娇小，充满朝气，虽然有比较孩子气的一面，但基本上生活学习方面都很踏实。

很喜欢猜谜，面对关系好的朋友常常会突然出题考验别人。





Semine Airi

## 瀬峰 蓝里

CV：葵 ゆり

诗乃的好朋友。经常面无表情，不知道脑子里在想什么，诗乃也称她为“奇怪的女孩子”。面对陆突然把脸凑过去，还说出一些莫名其妙的话，让人摸不着头脑。饭量很大，本人表示因为吃得多所以（胸部）长得够大。

曾在羽毛球的全国大赛上获得过优胜，在学生选手中间很有名气，曾经还和诗乃组队参加过比赛。将羽毛球当作生活意义的她最近开始感觉到手腕的不适，这可能关系到她故事的关键……





Kurihara Yume

## 栗原 由梦

CV：花澤 さくら



陆在街上认识的少女。长发，巨乳，外表可爱而招人喜欢，但实际上是相当深度的宅女，很喜欢动画漫画以及游戏，还在偷偷地购买工口的同人志。性格内向，有些消极，但一说到自己喜欢的话题就会口若悬河。面对陆虽然有些战战兢兢，但仍然很努力地主动找他搭话。她似乎对陆所持有的怀表有印象的样子。有一个名叫米山美羽的好朋友经常陪伴着她，不过美羽似乎非常敌视陆的存在，不但恶语相向还……



Furukawa ren

## 古川 漣

CV：手塚 りょうこ



将怀表交给陆的女性。性格自由奔放，喜欢恶作剧，而且好奇心旺盛。明明因为身体原因一直住在医院，需要好好静养，但却格外具有行动力。她如何得到怀表现在无人知晓，但她似乎已经很多次回到过去，从体感来说已经生活了好几十年，因此才会产生”未来无法改变”的认识。即便如此，她还是充满笑容地鼓励陆去尝试她自己没能实现的事。与她离别后过了5年的现在，陆也不知道她的生死。不过至今她的存在仍然在陆的心中占据一席之地。



## Comment

Akabeisoft3是Akabeisoft2旗下的一个子品牌（一看就明白233），设立于2012年，至今只有三部作品。连续两个月时间内发售的前两作『JOKER -死線の果ての道化師-』和『創世奇譚アエリアル』也曾因为迥异的风格而受到过关注，不过都因为剧本上存在的大量硬伤而遭人诟病，而品牌第三作竟然是同门旗下另一个品牌しゃんぐりら的名作『暁の護衛』的完全版，可以说与Akabeisoft3本身基本没什么关系了，因此多数玩家都以为这个品牌或许就会这样一直沉默下去。而的确就在大家快要忘记它存在的时候，在今年6月，官方突然公布了这款“改头换面”的新作。

说这部『できない私が、くり返す。』改头换面，一是因为『JOKER -死線の果ての道化師-』和『創世奇譚アエリアル』分别以特摄片和萝卜片为题材，都是可以归为偏核心向作品，而这款作品虽然有着时间轮回这样一个高端的标签，但本质上还是比较轻口味的纯爱作，前后反差很大，这也是大多数玩家没有预想到的（不过从目前公开的CG里可以看到某个角色持刀行凶的画面，可见狂气成分还是存在）；另一方面，制作STAFF里与过去的作品没有任何交集，特别是画师的变更让画面风格也焕然一新。这两位画师都是从AB2旗下其他品牌调来的，但剧本写手中岛大河却是完全的新人，从目前公布的体验版来判断，虽然他笔下的日常笑话并不算有趣，但对人物的拿捏还是值得期待的。

从剧情和角色方面来看，本次可以肯定的是诗乃这个角色无疑是故事的核心，玩家们也必然会一次又一次目睹诗乃的死亡，从这角度来说，本作“致郁”属性应该不低，当然催泪属性同样也会不少吧。而现在让人玩味的还有漣这个角色，官方并没有明确指出她究竟是不是可攻略，甚至没有说明她的生死，不过不少玩家都认为她可能才是本作的最终女主角……▲

# SAKIGAKE⇒GENERATION!




■文 / sionava ■责编 / 如月千华 ■美编 / 迷梦

Story

| | |
|---|---|
| 名称 | サキガケ⇒ジェネレーション！ Astronauts（先驱⇒世纪！） |
| 公司 | Clochette |
| 原画 | 御敷仁、桐島千夜直貞 |
| 剧本 | 保住圭、姫ノ木あく、森崎亮人 |
| 发售日期 | 2014年5月30日 |

推荐度 7.5

| | |
|---|---|
| 画面 | 8.5 |
| 剧情 | 7 |
| 音乐 | 7.5 |
| 体会 | 7 |
| 其他 | 7.5 |



## 「クロシェ作品」的烙印

クロシェ，也就是 Clochette 公司，出品的作品总被人形容有一股“クロシェ作品”特有的味道。在批评空间上浏览关于 Clochette 公司作品的评论时，“クロシェ作品”的味道也反复在各种评论中被提及。从 2008 年的「かみぱに！」起，中间经历「スズノネセブン！」、「あまつみそらに！」、「カミカゼ☆エクスプローラー！」、「プリズム◇リコレクション！」这些作品与一些续章和移植版，再到最近一作「サキガケ⇒ジェネレーション！」，可以看出的一个显著规律（虽然并不知道是不是有意为之）就是作品的主原画师一直由しんたろー和御敷仁两人交替担任，主要的脚本家也一直有姫ノ木あく参与。这一点从历代作品的 staff 信息中就可以很简单的发现，而很简单便能够得出的初步结论自然就是：クロシェ作品的味道 = しんたろー和御敷仁的画风 + 姫ノ木あく等人的脚本风格。

从 Clochette 公司各种作品的封面上一眼就可以看出，此社作品的画风拜しんたろー和御敷仁所赐，整体呈现出特别明显的大眼萌系少女画风。虽然两人依旧有一些细微的不同，不过总体来说，占脸部一半面积的大眼睛，明显强调的脸部红晕，以及暖色调的艳丽色彩，是他们共同的特点。这过于浓烈的萌系气息让笔者初见还有些难以接受，不过随着游戏进行，也再次体会到了“人是习惯的生物”这个道理，果然一旦习惯，忽然还觉得挺带感呢。

虽然画风让初见的印象比较冲击，不过「サキガケ⇒ジェネレーション！」这款游戏中有更多值得称道的优点，让笔者逐渐忘记了画风带来的不习惯。虽然本作也是巨乳的盛宴，基本所有女主角的胸部都大的过分，不过好在还有一个教科书似的贫乳傲娇双马尾担当平衡胸部的重任。而角色立绘的姿势以及表情的丰富程度，绝对是少有的灵动，一句话里变换多次立姿和表情，在提升演出效果和代入感上作用不小。此外，其他的演出效果也非常精致，如参与对话的多个角色以方框头像的形式插入画面，角色立绘的远近交替特写和进场离场的丰富效果，都给人很好的观感。

## 名为"游戏"的魔法

在"废萌"已经被批判已久的今天，许多日常系作品也加上了各式各样的设定或者系统，期望摆脱所谓的"废萌"味。虽然到底有没有成功因作品而异，不过不得不说，这种变化也不坏。

正如以上所言，本作的内里本质虽然还是强调角色的萌系作品，但也融入了诸如友情等等的各种要素，就观感体验来说算是不差。故事的男主人公·海棠秀穗是游戏的狂热玩家，热衷于各种游戏，最近喜欢玩的则是在游戏中虚构的"DSP"上的"ゴハン"（通俗的讲就是在一个好似 iPhone 的掌机上玩的 MH 一样的游戏 233）。在一次外出时，他偶然与陌生的玩家联机作战。由于生活在小镇很难找到同样的玩家，因此他非常激动，但万万没想到与他联机的玩家竟然在第二天就转学到了他的班级，并且还是美少女！？这个谜之美少女雪之宫杏音一入学就自来熟地和大家打成一片，还给秀穗及他的游戏同好会的朋友们提供了最新的内测游戏软件。这个"魔法一样的游戏"以其极度真实，全 dive in 式的游戏体验马上俘获了秀穗他们的心。到此为止的发展给人的感觉都还正常，谁知在笔者已经顺其自然地接受了这个游戏的设定之后忽然来了神展开，告诉我这个游戏还真的就是用魔法构筑的……于是本作顺利地从一个日常校园类的游戏摇身一变成了一个有着魔法的日常校园类游戏（好像也没什么变化 233）。大致的主线就是这样，剩下的部分也就是根据玩家选择的路线分别解决不同女主角的事件了。

虽然有着所谓的"クロシェ作品"的定式味道，但本作在笔者看来还是能轻松获得一个超过及格线不少的分数。画面不错，人设精致（虽然过于浓厚的萌味一见之下有些扎眼），故事发展还算清晰，也没有什么莫名其妙的逻辑，就游戏体验来说已经足够了。现在看来，哪怕是遵循程式化剧情发展的日常校园类作品，在剧本和对话上依旧有发挥的空间。本作不折不扣遵循着"开篇——日常 LOOP——进入个人线——表白交往——数次 H 事件——揭露并解决女主的问题——结尾"的标准路线，不过哪怕是日常的段落中也巧妙融入了不少时下的 neta 和笑料（比如 neta 大刀剑神域的台词"虽然这是游戏，但可不是闹着玩的"），角色之间的互动（不论是和基友或者其他女主角之间的吐槽）也时常令人捧腹，整体来说并不无聊。











## 总结

既然游戏也不可脱俗地是一种商业产品，那么具体评价一部游戏表现如何，就不得不从它对于自身的定位出发，脱离定位妄谈"游戏该如何如何"，只是一种建立在不切实际幻想之上的天方夜谭。笔者一直对这类日常校园系游戏有清楚的认识和定位（至少打算如此），因此哪怕它们都好像是一条流水线上制造出来的，也会努力从字里行间发掘出它们在自己的极限制约之下能够尽力发挥出来的妙趣。但作为一个纯粹的玩家来说，还是稍稍有些"这里如何就好了"、"那里明明可以更好的"之类的遗憾。玩多了这种每条线路一本道，确定进入个人线以后就再无选项可供选择，也懒得再设置什么 GE、BE，TE 之类的日常系游戏以后，还真想再来一次 FSN 那样选错一步马上 GG，或者再体验一次帕露菲里夏海里伽子 TE 的那种纠结与感动。然而这样的游戏毕竟是少数，因此也不必过于苛求，体验到现在这些日常系作品想要带给玩家的乐趣就很好了。▲

SAKIGAKE⇒GENERATION!






# 微笑动画月报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 蒲牢
■责编 / 如月千华
■美编 / 迷梦

Hello！ 又见面啦↖(^ ω ^)↗首先祝各位学生党假期愉快，也要记得抽时间写作业哦 www 本月的 Nico 还蛮热闹的，最有趣也最“恶毒”的话题要算日本兵库县议员野野村龙太郎的事件了。这位议员由于挪用公款而在 7 月 1 日召开了记者招待会，由于他在招待会上嚎啕大哭，哭得话都说不清楚而在日本“一夜爆红”，被称为“大哭议员”。Nico 上也雨后春笋一般地出了超多恶搞视频，哭声也是可以演绎成节奏音乐的（doge 脸），还有这种哭声 Vocaloid 衍生出的各路名曲翻唱、演奏视频等等等，对这种恶搞有兴趣的读者可以去找来一看，比如 sm23919906 或者 sm23919138 之类（捂脸）。说完这个哭笑不得的热门话题，让我们重新回到熟悉的范围中来，上月提到的新合唱曲『Blessing』最近有了一个海外合唱版——【Collaboration】Blessing【World Edition】（sm23914128），这种庞大的企划真是有爱。

而本期在热门话题 Lovelive 和舰娘等之外，还会介绍翻唱版和演奏版的新曲。







## 【ラブライブ!2期OP】『それは僕たちの奇跡』Band Edition【歌ってみた】

番号：sm23985254 作者：ゆいこんぬ、松下、ななひら、みどりいぬ。、ろん 等

Lovelive 已经在日本红透了半边天，先是手游收益可观，再来动画 BD（蓝光 DVD）首卷首周销量超过 8 万枚，一举超过魔法少女小圆 BD 第二卷的销量，荣登 TV 动画 BD 首周销售记录榜首。成绩令人咂舌，剧中的各种歌曲也开始出现在 Nico 上，本月推荐这首乐队版的动画 OP 再演绎。乐队成员汇集了实力派的三位奏见中西、H.J.Freaks、和 てっぺい先生，再加上松下、ななひら等 9 位女唱见的豪华演唱阵容，在演唱实力的保证下，成果也贯彻了“可爱就是正义”这一真理 XD








NICO NICO

## 歌って逆再生したら「創聖のアクエリオン」になる謎の歌 by たろう 16bit

http://www.nicovideo.jp/watch/so23981278
作者：たろう 16bit

たろう 16bit 是个非常有实力的歌手，在 2ch 某个人观点非官方的唱见实力榜上一直处于顶端 A 组，他投稿的"忙しい人のため"系列和"武士语"系列都非常有趣也非常出名。本名やまぐちたろう的他键盘、吉他、作词作曲、演唱都十分出色，可谓全能型人才。在 Nico 上投稿的作品有不少洋乐翻唱，也有普通的 Vocaloid、Jpop 翻唱等。这次投稿的翻唱歌曲『創聖のアクエリオン』从表面上来看貌似只是有趣的动画名曲翻唱，实际上倒过来唱这个做法真的异常有趣。"倒放"在 Nico 并不少见，早先就有『結ンデ開イテ羅刹ト骸』倒放诡异度加成的鬼传说，不过人为故意把一首名曲倒过来唱就鲜见了，而且还仔细扒了谱自弹自唱，感觉是外国人在唱外星人歌曲呢 2333，难怪 Tag 会写"请说人话"，作为最近占据榜单首位的作品，推荐给寻求新意和趣味的读者。




## 【艦これ替え歌】「夜のオリョクルさようなら」歌ってみた改【PIROPARU】

番号：sm23972987 作者：PIROPARU

舰娘的动画也已经提上日程了，虽然最近 Lovelive 的红火遮盖了不少视线，但是舰娘的人气可是丝毫不减的哦！ MMD、自制动画、各种作词作曲翻唱等等，最近还有一部非常引人鼻血 R18 的作品（消音），这里说到的是一首有趣的替歌。原曲来自 Velvet.kodhy 的『夜のとばりよ さようなら』，原动画也是采用了早前的相关投稿【艦これ】5 8で夜のオリョクルさようなら改【手書きトレス】（番号：sm23962657），这位作者只是换了词重新演绎，但是笑点十足，加上可爱的动画真心赚足了眼球。歌词涉及到的资源匮乏镇守府，怎么也出不了的大和，出击溃败回家泡澡真是些不能说的痛（抹泪







## 【全部俺の笛】リコーダー多重録音で FF I～X の曲を色々吹いt（ry

番号：sm23838894（前編）sm23839060（後編）
作者：rexage さん

FF（最终幻想）系列的音乐一直是被公认的经典，在被人津津乐道的同时衍生作品在 Nico 也是超级多 XD。最近在演奏版块再生超高的就是这一位"吹笛人"的作品了，如果是游戏的死 Fan，应该能勾起不少对往日游戏时光的美好回忆。植松伸夫多首经典乐曲被如此用心的还原，多轨录音，多首乐曲的大工作量，真是被爱好者的热情所感动，作为作业 BGM 来听也很合适。友情提示前编 9 分以后不光有大家熟悉的陆行鸟主题曲，还有演奏者的迷之卖萌右上角 ww




## 来世デ逢イマショウを歌ってみた ver96 猫 & ヤマイ

番号：sm23792616 作者：96 猫 & ヤマイ

本月唱见方面，推荐 96 猫和ヤマイ合唱的这首作品。先不论它是不是在榜单上有多么亮眼的成绩，但是这两位女唱见本身都很值得一提。ヤマイ可算是 Nico 的元老级女唱见，很多人认识她可能要追溯到【憂病】时期吧，国内爱亲切地叫她"病姐"，另一位女唱见 96 猫"出道时间"也不短了，但是手握 14 首百万再生投稿作品可是很令人咂舌的成绩。总之，她们是两位哪怕在新人辈出的今天也是毫不逊色的实力歌手。这次合作翻唱若 G 的这首和风曲，总结就是帅气的百合风满溢啊（鼻血




这一期尽量在各个版块都选取了作品，相关热门也都再次推荐了作品，希望读者们不会觉得太杂 www 除了这些以外，四年一度的世界杯终于落下帷幕，恭喜四星德国！ Nico 上足球视频也是红火了一把。游戏方面还有万众期待的『怪物猎人 4G』发售日定于今年 10 月 11 日，各位猎人们狩猎愉快！最近动画新番纷纷开播，仅就目前平均开播两话以来，不管是日本还是中国这边，『東京喰種トーキョーグール（东京食尸鬼）』的人气都暂时领先呢，不知道后续走向如何，但 OP 的翻唱已经开始在"歌ってみた"版"炸开花"了。另外虚渊玄领衔的新番『ALDNOAH ZERO』由于新播出的"超展开"第三话而在 Nico 人气急速蹿升，『Free』二期的人气度也十分符合期待。这期就说这些，下回见咯（o´・∀・）ノ ハーィ▲

# 『舰队收藏』重巡洋舰篇【下】

Kantai collection: Heavy cruiser

■文/wakesnow ■责编/稗田阿吃 如月千华 ■美编/塔里

# 崇山叠翠，诸峰巍峨

旧日本帝国海军（以下简称 IJN）在重巡洋舰运用上最大的特点，便是将重巡洋舰投入到夜间的雷击作战之中。面对美国海军主力舰的数量优势，IJN 采用“九段渐减作战”逐步削弱对方实力，最终一决胜负，其中重要的一环就是决战前的夜间雷击作战。IJN 根据夜间雷击作战的需要，组建多个水雷战队。然而美国海军在 1930 年代开始，以重巡洋舰为核心警戒舰队实力快速增长。IJN 水雷战队单独出击的话，势必将撞上美国海军警戒舰队的枪口。为了打破美国舰队的警戒圈，确保水雷战队顺利对美国海军主力舰队发动雷击，IJN 便将金刚型高速战舰和重巡洋舰同时编入夜战部队。这种重巡和高速战舰与水雷战队配合的夜战战法，便成为了 IJN 战前整备和训练的一个重要方向。

在 IJN 夜战计划中，参加夜战的所有舰船统一划归第 2 舰队，金刚型高速战舰四舰（第 3 战队）和高雄型重巡洋舰四舰（第 4 战队）一同归为第 2 舰队司令部直属舰队，其他重巡洋舰编组为 4 个战队，搭配 4 个水雷战队，组成 4 个夜战队 ：

第一夜战队 ：第 2 水雷战队，第 5 战队——3 艘“妙高”型 ；

第二夜战队 ：第 4 水雷战队，第 7 战队——4 艘“最上”型 ；

第三夜战队 ：第 1 水雷战队，第 6 战队——2 艘“古鹰”型、2 艘“青叶”型 ；

第四夜战队 ：第 3 水雷战队，第 8 战队——2 艘“利根”型。

第一、第二夜战队编组为第一夜战群，第三、第四夜战队编组为第二夜战群，为了强化雷击能力，每个夜战群各加入一艘重雷装巡洋舰（“北上”和“大井”）。

夜战部队在日落后 60 海里距离上接触敌主力舰队，起飞水上侦查机，引导夜战部队完成对敌舰队的包围。完成包围后，由除第 4 战队外的所有重巡和雷巡发动远距离雷击。之后重巡和高速战舰开始炮击，压制敌警戒部队 ；第 4 战队分为 2 个小队，包抄敌主力舰队后方，封死退路。等到敌警戒部队被压制，司令部下达全军突击命令，两大夜战群同时突击，第 3 战队和第 4 战队也将同时突入，以探照灯和照明弹指明敌主力部队位置。在全军突入之时，最初远距离发射的上百鱼雷也预计到达，将大幅度提高雷击命中，对敌主力舰队造成饱和式雷击效果。

『舰队收藏』里金刚型高速战舰和重巡洋舰的夜战 buff 的依据也便是源自这里。

## 高雄型

aircraft carrier in kan collection

根据昭和二年舰艇补充计划，IJN 将于 1927 年 –1931 年间新建 4 艘 10000 吨级巡洋舰，这便是“高雄”型巡洋舰的由来。4 艘“高雄”型最初编号为第九号至第十二号甲级巡洋舰，后来分别被命名为“高雄”、“爱宕”、“摩耶”和“鸟海”。

“高雄”型的设计基本继承“妙高”型，为了弥补“妙高”型作为舰队旗舰时空间不足的缺点，“高雄”型在外观上与“妙高”型最大的不同，便是颇为高大威武的舰桥。同时这也是“高雄”型外观上最大的特点——这大概也就是为何『舰队收藏』里“高雄”四姐妹都是双峰丰满形象的原因吧（笑）。如此高大的舰桥虽然改善了“高雄”型作为旗舰时的舰队指挥能力，但是却造成了重心过高影响舰船的稳定性，同时也带来了被弹面积变大的缺点。在武备上，无论是主炮还是鱼雷，“高雄”型都相较前辈“妙高”型更上一层楼，堪称当时世界上最强悍的重巡洋舰之一。与之相对的，“高雄”型的航速和稳定性都弱于“妙高”型。

“高雄”型后续改进舰的建造计划被『伦敦条约』终止，IJN 之后只能另辟蹊径来建造新的重巡洋舰（即后来的“最上”型）。在太平洋战争开战前，“高雄”型便成为了 IJN 重巡洋舰的顶峰，在 IJN 夜战部队中也被单列与“金刚”型高速战舰一同作为夜战支援部队。然而 IJN 所设想的夜间决战并未发生，“高雄”型更多的是作为理想的旗舰，充当各路舰队、战队的旗舰来行动。

### 历史与游戏

“高雄”舰名取自京都府的高雄山，跟台湾的高雄市没有直接关系。在近代日本的海军历史上，“高雄”初代为旧幕府海军的军舰，二代目则作为日本最早国产的巡洋舰参加了日本海海战，三代目则为“八八舰队”计划中“天城”型巡洋战舰的 4 号舰（也就是战舰“赤城”的妹妹）。“八八舰队”计划受到日本经济和『华盛顿条约』的影响最终废止，三代目“高雄”无疾而终。重巡洋舰“高雄”便是四代目了。

虽然“高雄”是“高雄”型的命名舰，但是实际上“高雄”和“爱宕”同时开工却是“爱宕”率先建成，因而亦有“爱宕”型重巡洋舰的说法。

“高雄”随着 IJN 战争步伐南征北讨，经历了爪哇海战、阿留申群岛作战、第二次所罗门海战、南太平洋海战、第三次所罗门海战、瓜岛撤退战、马里亚纳海战、莱特湾海战等绝大多数重要战役。虽无特别的战绩，高雄也没有遭受致命的打击，尤其是在莱特湾海战中“高雄”



四舰一下子被击沉三艘，“高雄”自身也是大破。随后退守新加坡，一直坚持到战争结束，与“妙高”一同被引渡给英国。

因为此时的“高雄”无法自力航海，充当一段时间的居住、通信用舰后，最终被英国判定为“无用”，沉没于马六甲海峡。此事在官方四格漫画里也有体现：“高雄”便吐槽过自己其实也曾可能会带有“金刚”那样的口癖。

游戏中，“高雄”的数值自然是重巡舰娘里一流的，“衣笠”二改后的数值都赶不上“高雄”一改的数值。对新人来说，是较为现成的战力，也可以一直作为主力重巡用到后期。同时，“高雄”四姐妹也设计到 2 个任务的完成，想必没有人会不保留这四姐妹吧。

## 舰娘

“高雄”的人设相当的丰腴，以至于略有失衡之嫌。无论是姿态、表情还是人设，比起姐妹“爱宕”，“高雄”都显得更为正经和严肃。虽然对提督恭恭敬敬，但是满口的敬语也是让人略有距离感。跟“爱宕”同样是丰腴的御姐形象，“高雄”似乎更带有些高冷的感觉。

不过“高雄”的人设虽然比不上“爱宕”那样人民群众喜闻乐见，丰腴的体型和吊带黑丝的组合，依旧能够赢得相当的人气。在同人作品中，“高雄”和“爱宕”常常同时登场，黑丝巨乳 X 黑丝巨乳，给广大提督带来满满的杀必死。




## 历史与游戏

“爱宕”作为山名，存在于日本各地。然而作为军舰的“爱宕”则明确取自京都府的爱宕山，舰上的爱宕神社便是由京都爱宕山上的神社分祀而来。重巡洋舰“爱宕”是三代目，二代目“爱宕”便是八八舰队计划中“天城”型巡航战舰 3 号舰，而“天城”型 4 号舰便是“高雄”3 代目。这两舰名也是颇有渊源。

虽然在官方文件里，“爱宕”作为“高雄”型 2 号舰，但实际上“爱宕”与“高雄”同时开工，最终“爱宕”率先建成，因而也有“爱宕型重巡洋舰”的说法。参考之前诸型重巡洋舰的情况，命名舰并非建成的首舰反倒是常态了。

因为是实际上的“高雄”型首舰，“爱宕”便从“姐姐”“高雄”那里夺得了旗舰之位，不仅仅是担当战队旗舰，更是长期担当第二舰队的旗舰，也就是整个夜战部队的旗舰。在莱特湾海战中，“爱宕”则是担当有着光荣历史的第一游击部队的旗舰。可以说，“爱宕”在历史上便是颇受提督们的青睐，人气相当之高。然而这份人气并没有给“爱宕”好运，在莱特湾海战中，“爱宕”遭遇美军潜艇的伏击而沉没。

在游戏中，“爱宕”作为“高雄”型一员，自然也是重巡中的“即战力”。一流的火力和雷装，让“爱宕”的夜战得心应手——在历史上“爱宕”的夜战可没有妹妹“鸟海”那样荣耀。

## 舰娘

“爱宕”毫无疑问是『舰队收藏』里人气数一数二的舰娘，虽然原画略显偷懒，但是金发 + 巨乳 + 黑裤袜的魔力，让“爱宕”迅速地占领同人阵营，赢得了极高的人气。在 P 站舰娘同人绘画作品中，“爱宕”的 R18 率毫无疑问的压倒性优势，彰显了“爱宕”人设上的魔力。

虽然充满魔力的人设相称的是，“爱宕”同

样充满魔力的语音：热情奔放略显调皮的声调和温柔甜软的台词，在“东山大法”的融合之下，爆发出了迷人的魅力，让提督们不可自拔。

作为“高雄”型实际上的大姐头，“爱宕”的确明显比“高雄”更有大姐的味道，对待“高雄”也更像是大姐对待小妹一般。这种微妙的反差，让“爱宕”与“高雄”之间的关系充满了可塑造性，为二次创作提供了不小的创作空间。








## 历史与游戏

“摩耶”取名自神户市的摩耶山，恰好“摩耶”就是在神户的川崎船厂建造，因而跟神户颇有因缘。当时川崎船厂正因为经济大危机处于破产边缘，IJN 的强烈要求和支持下才完成了“摩耶”的建造。

作为军舰，重巡“摩耶”是二代目。一代目是炮舰“摩耶”，同型号的姐妹舰有“鸟海”（初代）、“爱宕”（初代）和“赤城”（初代）。

“摩耶”和“鸟海”作为“高雄”型的 3、4 号舰，在“高雄”和“爱宕”开建后一年才开建。受到“友鹤事件”的影响，“摩耶”和“鸟海”在建造时吸取了“高雄”和“爱宕”舰桥过大的缺点，将舰桥稍稍小型化。因而“摩耶”和“鸟海”在外观上便于姐姐们略有不同。在『舰队收藏』里，她们也便和姐姐们具有截然不同风格的人设。“高雄”和“爱宕”身材丰腴、服饰厚重，“摩耶”和“鸟海”则是相对身材苗条，服饰也是清凉得多。

历史上“摩耶”在特鲁克基地期间，停泊在战舰“大和”旁边，之后的作战行动也常常与“大和”一同行动，因而在同人作品里也有此两人关系很好的设定。

“摩耶”在战争期间接受了防空强化改装，撤去一座主炮，增设防空火炮，在四姐妹中也是唯一的。然而讽刺的是，“摩耶”在莱特湾海战中却是被潜艇伏击而沉没：当时“摩耶”和“高雄”、“爱宕”一同行动，三舰同时遭遇了美军潜艇的攻击，“摩耶”和“爱宕”沉没，“高雄”大破。2 天后，唯一还健在的四妹“鸟海”则葬身于美军的空袭。因此，“高雄”姐妹们对潜艇抱有相当的怨念。

游戏中，“摩耶”是重巡舰娘里改造等级最低的，18 级便可以进行改造，这对新人而言是相当不错的。改造后的“摩耶”拥有重巡舰娘中最高的防空值，同时还有不俗的火力和雷装，可以说是重巡中顶尖的战力（在提升防空的同时，火力上限竟然没有下降，不科学啊），极度推荐提督们将摩耶作为主力重巡来进行培养。






## 舰娘

与正经的“高雄”、温柔的“爱宕”相比，“摩耶”则是一副豪爽的女“番长”形象。自称“摩耶大人”，台词爽快利落，对敌人充满杀气，对提督也充满不耐烦，对友军则是一副“害怕的话就躲我身后”的大义凛然，而在官方的广播剧里，“摩耶”也有“熊孩子”的一面，恶作剧捉弄了金刚四姐妹，实在是一个颇有个性的角色。

在同人作品中，“摩耶大人”的帅气也变成了摩耶的标签之一，有着与姐姐们截然不同的人气。




## 历史与游戏

舰名取自山形县和秋田县交界的活火山“鸟海山”。在官方文件中，“鸟海”也是IJN最后的“重巡洋舰”。

在“高雄”四舰中，唯一没有来得及接受改装的就是“鸟海”，无论是鱼雷、水上机还是防空炮，都是旧式装备，可以说是四姐妹中性能最弱的一位。然而，恰好是这性能最弱的一位，却是四姐妹乃至所有IJN重巡中战功最辉煌的一位。

虽然性能不如姐姐们，但是“高雄”型优秀的旗舰系统，让“鸟海”也足以独当一面作为战队旗舰，带领分舰队活跃在各个战场之上。而“鸟海”最辉煌的一刻，无疑是“鸟海”作为三川舰队的旗舰参加第一次所罗门海战，旗下尽是老旧的重巡洋舰（“加古”、“古鹰”和“青叶”、“衣笠”），鸟海自身性能也不强，却成功发动了夜间奇袭，取得了击沉盟军4艘巡洋舰击伤1艘巡洋舰的大胜利，堪称二战海军夜战的经典战例。

在莱特湾海战中，高雄四姐妹汇合在一起，共同行动，结果姐姐们都遭遇了潜艇雷击，“高雄”大破，“爱宕”和“摩耶”沉没，只剩下“鸟海”孤军奋战，最终被美军舰载机群击沉。



游戏中，“鸟海”的性能和她的性格一样并不突出，然后“鸟海”却比姐姐们关系到更多的任务，尤其是“三川舰队编成”和“三川舰队出击”任务，因而“鸟海”具有相当充足的练级理由。

## 舰娘

同样是“东山舰队”的四妹，鸟海的形象总让人联想到金刚型四妹“雾岛”，一样是眼镜角色，一样是自称头脑派，一样是在夜战中出过名头，也一样在四姐妹中略显存在感稀薄。不过，“鸟海”比起“雾岛”显得更为内向和矜持，更像是一个谨慎的乖乖女。



## 最上型
aircraft carrier in kan collection

1930年限制中小型舰船军备竞赛的『伦敦海军条约』签订后，IJN不得不接受重巡洋舰配额为美军六成的限制，为了在未来的战争中改善这不利的局面，IJN开始动歪脑筋。『伦敦条约』中对于重巡洋舰和轻巡洋舰的划分，是通过主炮的口径来划分，并没有在排水量上加以界定，那么不就可以设计排水量接近1万吨级重巡洋舰的轻巡洋舰了吗？IJN是这样想的，也是这么干的，其结果便是“最上”型“轻”巡洋舰的诞生。

“最上”型轻巡洋舰是以“天龙”型轻巡洋舰和“球磨”、“多摩”轻巡洋舰的代舰的名义来建造的，因此舰名也就依据轻巡洋舰的取名传统，以河川名来命名。然而“最上”型一开始便是以条约解除后可以迅速替换主炮成为重巡洋舰的思路来设计的，作为轻巡洋舰，“最上”型的主炮采用了新开发的155毫米三联主炮，改造为重巡洋舰时，只需要将三联装155毫米主炮替换为双联203毫米主炮即可。

正是这种奇葩思路，造成了最上型在设计和建造过程的磕磕碰碰，排水量从最初的8500吨最终涨到11200吨。为了控制排水量建造过程大量采用了焊接工艺，结果工艺不过关，造成了舰体强度不足；过度的武备则造成了最上



型重心抬高，稳性下降。第四舰队事件中，首舰“最上”便暴露出诸多问题，IJN 亡羊补牢，对尚在建造的 3 号舰“铃谷”和 4 号舰“熊野”大幅度调整设计，加强建造。因而“最上”型也经常被细分为“最上”型和“铃谷”型。

随着中途岛海战、瓜岛战役的失败，对于 IJN 而言，整个太平洋战区的局势岌岌可危，尤其是航母机动部队的实力已经极大地落后于对手。为了提升航空实力，IJN 在加紧建造和改造航母的同时，开始对战舰和巡洋舰进行航空化改造。“最上”型便被选中作为了航空巡洋舰来进行改造：撤除舰体后方的第四、第五主炮，后甲板改造为一个大型的飞行甲板，可以搭载 11 架水上飞机。同时增设防空火炮和对空电探。

“最上”型四舰在建造和服役过程中都充满了坎坷，其最终命运也是足以让人唏嘘，如果要说 IJN 哪一型号的巡洋舰运最低，“最上”型大概最有可能赢得这一不幸的荣誉。( 非游戏数值的讨论 )




## 历史与游戏

舰名取自山形县的最上川，日本有名的急流。

作为“最上”型的首舰，在建造和服役过程伴随着各种问题，真不愧是不幸重巡的大姐。1935 年 IJN 大演习中“最上”所在的第四舰队遭遇台风袭击，多艘舰船受损，其中“最上”自然也没能幸免，其中暴露出“最上”设计上舰体强度不够的缺陷，被迫返厂进行改装维修。

“最上”的不幸不仅仅表现在设计上的诸多天然缺陷导致性能达不到要求，更在于服役过程中屡次遭遇各种事故：在爪哇海海战中，“最上”的鱼雷误击了陆军的舰艇；在中途岛海战中，“最上”与姐妹舰“三隈”发生冲撞，最终造成“三隈”被追上来的美军轰炸机击沉，“最上”则回国修理；在苏里高海战中，“最上”起火失去控制，又撞上了“那智”，最终放弃抢救被驱逐舰“曙”雷击处分。

在游戏中，“最上”是最容易改造的重巡洋舰，lv10 时便可以进行改造航空巡洋舰，也是最容易入手的航空巡洋舰，尤其是与其他入手难度相当高的妹妹们相比。低等级便可以改造，对新人而言，也算是相当的有益了。

## 舰娘

“最上”的人设相当的假小子化，短发 + 男式短裤 + 自称“仆”+ 平坦的胸部，十足的假小子。性格上也是相当的阳光开朗，跟历史上的不幸形成相当强烈的对比——相比之下，不幸战舰姐妹们似乎就没那么看得开。在官方四格漫画里，“最上”甚至因为四姐妹历史上都战沉的命运来炫耀最上四姐妹的感情之好，可见“最上”的性格还真是相当的大大咧咧。这样的人物，满口保证“没问题，这次绝对不会再发生冲撞事故”反而让人有些担心呢。




## 历史与游戏

舰名取自大分县的三隈川。

“三隈”和“最上”差不多同期建造，建成服役后，也基本与“最上”搭档共同行动：在“第四舰队事件”中一同受伤；在爪哇海战中一同作战，取得了击沉一艘重巡洋舰、一艘轻巡洋舰的战绩；一同参加了对斯里兰卡岛的空袭作战；最后一同参加了中途岛海战。

在中途岛海战的撤退过程中，由于第七战队（“最上”型）旗舰“熊野”的信号失误，“最上”撞上了“三隈”，造成两船中破，“熊野”和“铃谷”接到命令继续与联合舰队本队汇合，而“最上”和“三隈”则撤往林加锚地。在撤退过程，“最上”和“三隈”早被美军潜艇发现，美军随后发动多次空袭，“最上”大破，“三隈”也失去了航行能力，护卫的驱逐舰“荒潮”和“朝潮”救助“三隈”船员时也遭遇了美军空袭，只能丢下失去航行能力的“三隈”，护送大破的“最上”退出战场。最终无论日军还是美军都未能见证“三隈”沉没的时刻，“三隈”就这样凄凉地迎来自己的命运，并成为了 IJN 开战以来第一艘沉没的重巡洋舰。

在游戏中，“三隈”是相当难以入手的舰娘，主要入手途径有两个：一是大型舰建造，最低默认配方似乎就可以出“三隈”；二是去 4-3 或 5-2 刷船，考虑到 4-3 鬼畜的罗盘娘，一般说来提督们都是去 5-2 刷“三隈”。“三隈”改造后也变成了航空巡洋舰——实际历史上，“最上”型只有“三隈”没有接受航空化改造，因为“最上”型的航空化改造是在中途岛海战之后，此时“三隈”已经沉没。“三隈”改造后自带稀有装备“20.3cm（3 号）连装炮”，这是一种优秀的重巡用主炮，因此也有不少欧洲提督会养殖“三隈”改来获取“三隈炮”。

## 舰娘

“三隈”虽然人设上虽然充满“地味”，但是言语上充满了大小姐气质，优雅的语调和贴心的台词，再加上有趣的自称“くまりんこ”和入手的困难，都让“三隈”有种别样的魅力，让人暖洋洋的，入浴春风般的惬意。

“三隈”与“最上”的感情自然不必质疑，“三隈”对提督也是充满了细腻的感情了，报时台词里满是对提督的细腻关怀。放置时，三隈的台词更是吐露出三隈害怕被遗忘的落寞。联想到“三隈”的不幸，这更是让人不由得对三隈萌生怜爱之情。

## 历史与游戏

舰名取自桦太岛（即库页岛）南部丰原市的铃谷川。

“铃谷”的建造始于“最上”开建后 2 年的 1933 年，1935 年“最上”和“三隈”在“第四舰队事件”受损后，IJN 紧急针对“最上”型的设计缺陷对“铃谷”和“熊野”进行调整，因此与姐姐们具有相当大的差异。这也是为何“最上”、“三隈”与“铃谷”、“熊野”人设差别很大的原因。

在中途岛海战中，第 7 战队司令官混乱的航行命令，导致了“铃谷”脱离阵列，从而导致了“最上”和“三隈”的冲撞。之后，“铃谷”前后参加了第二次所罗门海战、南太平洋海战、马里亚纳海战，最终在莱特湾海战中遭受空袭诱发舰上的鱼雷和炮弹爆炸而沉没。

在游戏中，“铃谷”和“熊野”都是相对而言较为稀有的舰娘，多在后面的海域 boss 点邂逅。改造的等级比“三隈”还高，但是改造后并没有“20.3cm（3 号）连装炮”。

## 舰娘

“铃谷”是非常典型的涉谷系高中女生的形象，无论是装扮，还是口癖，还是性格，都非常像，是舰娘里颇为少有的典型 JK。有些慵懒，有些调皮，有些天真，有些脑洞，又有些装大人，对待提督也更是真心好友一般毫无隔阂。非常喜好咖喱，也非常喜欢看黄金档，同时也是不可救药的夜行生物，仿佛就是一个与你要好的邻家女孩一般。

“铃谷”和“熊野”的感情也是相当的好，她们作为让人眼前一亮的 JK 搭档，从实装开始便赢得了相当的人气。“铃熊”的组合，更是激发了广大同人创作者的创作激情。目前舰娘的百合同人作品，铃谷和熊野的人气已经不下于赤城和加贺这对红蓝配了。








## 舰娘

如果说“三隈”是一个略带古风的大小姐，那么“熊野”则是相当时髦的大小姐：非常重视自己的仪表（小破就念叨“自己的衣服被弄脏了”），热衷保养自己（凌晨1点报时台词就念叨“熬夜是美貌的大敌”），醉心于梳妆打扮和美容，就算是沉没了，也是念叨着故乡神户和可爱的衣服以及美味的神户牛肉，可以说非常彻底的大小姐形象。“熊野”略带骄傲的大小姐脾气，也会引起一些舰娘的不满哟。

“熊野”与“铃谷”的感情非常好，不过就“熊野”那么大小姐的性格，“铃谷”就不得不多花心思来照顾“熊野”。因为历史上“熊野”回国之旅极为坎坷，所以“熊野”也便有了路痴的属性。每每这个时刻，自然是“铃谷”来把迷路的孩子领回去呢。




## 历史与游戏

舰名取自流经三重县、和歌山县的熊野川。

作为“最上”型的四妹，“熊野”在设计上是最为妥善的，大幅度弥补了“最上”型的种种缺陷，从性能上讲，应该是四姐妹中最为优良的。大概也正因为此，“熊野”才得以取得第7战队旗舰的地位，颇有下克上之嫌。

在中途岛海战中，“熊野”错误的信号，导致“铃谷”脱离阵列，导致“最上”和“三隈”冲撞。“熊野”和“铃谷”受命返航与联合舰队本队回合，丢下“最上”和“三隈”单独撤往林加，结果造成“三隈”沉没，“最上”大破。

在萨马岛海战中，“熊野”被美军的鱼雷命中炸断了舰首，撤离过程又遭遇多次空袭，磕磕碰碰撤到马尼拉，经过紧急修复航速恢复到15节，与重巡“青叶”返回本土修理。结果路上遭遇潜艇伏击，舰首再次断裂，被一艘油轮拖曳到圣塔克鲁兹港修理。在圣塔克鲁兹港，“熊野”又时运不济，遭遇台风袭击差点触礁。经过再次紧急修理，“熊野”再次踏上回国之旅，不幸被美军的舰载机捕捉到，在猛烈的空袭中被命中了3枚炸弹和5枚鱼雷，绝望地沉入海底。

游戏中，“熊野”和“铃谷”同时实装，很长时间内也是欧洲人的象征。“熊野”的数值跟“最上”并无大的区别，改造等级也跟“铃谷”一样是35级。





## 利根型

aircraft carrier in kan collection

受到『华盛顿条约』和『伦敦条约』的限制，1937 年 IJN 的新造巡洋舰配额为 17000 吨，因此 IJN 决定利用这配额建造 2 艘 8500 吨巡洋舰，这便是“利根”型巡洋舰的由来。由于重巡洋舰数量无法继续增加，因此“利根”型巡洋舰也是以“轻巡洋舰”的名义来进行设计和建造。

“利根”型设计上具有相当突出的特点：一则 4 座主炮全部位于前甲板；二则后甲板为一个大型航空甲板，搭载 6 架水上飞机。“利根”型还在建造过程之时，日本就退出了伦敦条约，不再受到任何限制，因此“利根”的主炮立马换成了 20.3cm 连装炮，变身为重巡洋舰。

“利根”的大航空甲板设计和 6 架水上飞机的搭载，是基于航空侦查的现实需求。因此“利根”型巡洋舰从一开始便有“侦查巡洋舰”、“航空巡洋舰”等说法。

日本退出伦敦条约后，原本计划后续建造“利根”型 3 号舰和 4 号舰，然而“最上”型的频频返工和重新设计，导致“最上”型的成本暴涨了 50%，IJN 不得不放弃“利根”型后续两舰的建造机会，来保证“最上”型四舰顺利形成战斗力。




### 历史与游戏

舰名取自从群马县流到千叶县的利根川。

利根型也是 IJN 在战争爆发前最后一型重巡洋舰。IJN 在之前的重巡搭载水上机的运用中发现，水上机的运用受到诸多的限制，难以发挥真正的效能。因而在“利根”设计建造中强化了航空运用能力，全部主炮放在前甲板，后甲板则是飞行甲板，使得水上机的起降不再受主炮射击的影响。6 架水上机的搭载量也一定程度上可以在多个方向进行侦查，提高舰队的索敌能力。

“利根”和“筑摩”建成后，组成第 8 战队，以其独特的航空侦查能力，一直伴随航母机动部队行动，担当护航和侦查任务，先后参加了空袭珍珠港、威克岛攻略、空袭达尔文港和印度洋攻略等重大战役。在中途岛海战中，“利根”和“筑摩”再次充当航母机动部队的耳目，然而“利根”水上机弹射器故障，导致了一系列阴差阳错，情报上的失误最终导致了南云机动部队全军覆灭的结局。

在萨马岛海战中，栗田舰队发现美军登陆掩护舰队，突入混战，其中“利根”一马当先，意图切断美军舰队后路。然而暂居弱势的美军舰队奋力反抗，日军舰队接连损失多艘巡洋舰，栗田最终放弃进击而选择了撤退。“利根”为之奋战的目标也化为泡影，其姐妹舰“筑摩”则在美军舰载机空袭下沉没。

“利根”受伤后撤回吴港，最终在吴港大空袭中大破坐底。

游戏中，“利根”的综合数值在重巡当中数一数二，而通过“设计图”实现“二改”后更是强力。只不过二改后舰型从重巡变成了航巡，这点在带路属性上需要注意。“利根”的索敌极高，在一些需要相应索敌值作为带路条件的海图里，“利根”的价值更是得以彰显。

### 舰娘

“利根”满口自称“吾辈”，同时又带有有趣的口癖，无疑让人联想到夏目漱石的名作『我是猫』，充满了奇幻的搞笑感。“利根”不服输的性格，加上双马尾的人设，往往容易让人联想到傲娇角色，而实际上却完全不是那回事，反倒更像是小孩子脾气，尤其是跟持重的妹妹“筑摩”比起来，这种反差萌真是意外的有趣。

“利根”和“筑摩”的感情也是很微妙，“利根”的台词里总是把妹妹叫做“筑摩那家伙”，无论是改修还是 mvp 都是自满于比“筑摩”更强一些，更像姐姐一些，说来说去，还是满满的小孩子脾气。实在让人担忧“利根”的精神年龄（笑）。




## 历史与游戏

舰名取自长野的筑摩川（现在名为千曲川）。作为“利根”型的 2 号舰，“筑摩”和“利根”一同伴随航母机动部队行动。“利根”主要伴随一航战行动，而“筑摩”则主要伴随二航战行动。空袭珍珠港后，二航战前往攻略威克岛时，“筑摩”作为伴随舰一同前往。在中途岛海战中，“飞龙”发动反攻时，也是筑摩在为之提供侦查支援。在萨马岛海战中，“筑摩”遭到美护航航母舰载机空袭，失去航行能力，只能雷击处分。

游戏中，跟“利根”一样都是重巡舰娘里数值数一数二的强力人物，尤其是索敌值大幅度优于其他舰娘，在一些特殊海图中能够发挥相当重大的作用。

## 舰娘

在“重巡”舰娘数一数二的姐控，和“山城”、“比睿”、“千代田”等姐控一样，三句不离自己的姐姐。不过跟其他的姐妹 CP 所不一样，“利根”和“筑摩”无论是身高还是性格，都是“筑摩”更为成熟一些，“利根”则完全是一个充满孩子气的角色。或者说，正是因为有“筑摩”的宠溺，“利根”才会变得那么的孩子气（笑）。

一改的“筑摩”的脸庞颇像一个面具，这也被不少同人作品引用作为一个梗。二改之后，“筑摩”的形象才洗去这一个小小的污名。

## 展望

IJN 所建造的重巡洋舰基本在『舰队收藏』一一实装了，假如还能出什么重巡舰娘的话，恐怕只能期待中途便被改成航母的“伊吹”号。除此之外，就只能等待海外的重巡舰娘光临镇守府了。

# 本月舰娘快讯

kantai collection new flash

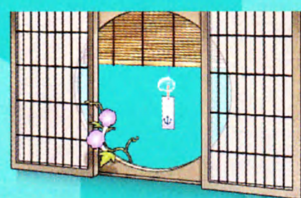
## 7.04 颜艺再见，"妙高"大姐 堂堂二改/欢迎大建，"武藏"已加入豪华套餐

根据之前的情报，重巡洋舰"妙高"大姐也追随着小妹"羽黑"的步伐，加入到二改阵容。人设上一洗之前的地味和微妙的颜艺，变成更为持重优雅的淑女，服饰也进一步OL化。从"妙高"二改和"羽黑"二改在图鉴的编号来看，两者之间恰好空了两个位置，不出意外的话，"妙高"四姐妹将陆续二改。"妙高"二改顺带加了一个新任务"电探换装"，提督们也可不费劲地入手一个"22号对水上电探改四"——那可是堪比"32号水上电探"的神器！







比起"妙高"的二改，战舰"武藏"加入大型舰建造则是更为爆炸性的新闻，直到临近维护结束最后一条官推才发布消息，之前一点风声都没有。没有参加过去年秋季活动的提督们，一直眼巴巴等着"武藏"何时可以建造，想不到在大家都没有预料的节点突然就梦想成真了。不过，大型舰建造是资源黑洞，想到夏季活动在即，这无疑是官方的阳谋——所以不要在大建上把活动的本钱都搭进去哟。("武藏"的配方和"大和"相同。)

同时更新的还是一大批家具，尤其是"可动家具"开始实装：镇守府风铃之窗和旧时钟。点击风铃，风铃会轻轻摇曳并发出清脆的声响；点击时钟，时钟则会跳出报时的小鸟。

至于"开发"方面，"大型舰增设装甲"可以开发了，最低配方是油10/弹10/钢300/铝10，不过这装备的实用性一般，很少有登场的机会。开发电探或主炮时，有可能作为副产品出现。

## 7.18 整形失败！"苍龙"二改微妙登场/罗盘地狱，新新"二航战"出击




本次维护的中心便是正规航母"苍龙"的二改和相关的任务。和搭档"飞龙"的二改相比，"苍龙"的二改显得更为微妙。原本"苍龙"在"正母"舰娘里面就是相当阿卡林的村姑形象，结果二改后的形象似乎变得更像村姑，无论是装饰、发型、脸型还是动作，都充满了浓浓的"地味"，可以说是"二改整形失败"的范例。数值上，"苍龙"二改也明显弱于搭档"飞龙"，尤其是在火力和运上。

唯一能让人眼前一亮的还是"苍龙"的特殊精英单位"九九舰爆(江草队)"，通过"机种转换"任务还可以进一步升级为"彗星(江草队)"。"九九舰爆(江草队)"数值优于之前最强的舰爆"彗星一二型甲"，尤其是在命中方面。"彗星(江草队)"更是舰队炮击战中威力最强的航空单位。注意："彗星(江草队)"和"天山一二型(友永队)"一样是只能入手一个的5星装备，一旦失去了就永远无法再次获得，而"彗星(江草队)"跟"天山一二型(友永队)"还不太一样，在装备仓库的顺序里并没有放在最后，而是夹杂在舰爆和舰攻之间，千万不要手滑拆掉。

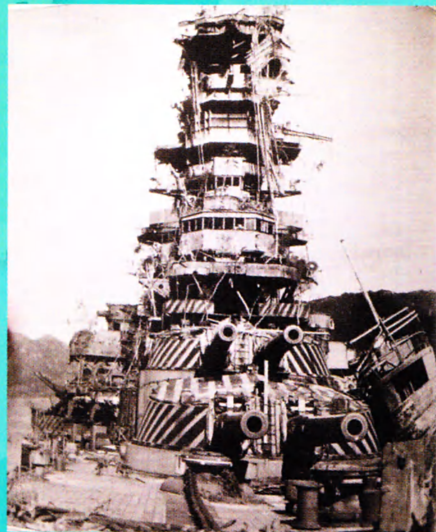
和"飞龙"二改时一样，伴随着"苍龙"二改，有新的编成任务、出击任务和机种转换任务。其中"新新二航战"的出击任务比起"新二航战"的出击任务更为鬼畜，选择的海图为4-3，这是一张让提督们颇为痛苦的罗盘地狱图。不仅仅是罗盘娘在这图兴风作浪，而且此任务需要以"苍龙二改"为旗舰带"飞龙"和2驱逐舰出击，最终Boss有2/3概率有潜艇护航，想要达成S胜利需要相当的人品。





## 7.28 榛名二改，造型微妙不过不失 / 装备补正，晒 46 炮不再有意义









令大家期盼已久望眼欲穿的榛名二改终于实装了，虽然没有特别亮眼，但是确实没崩。在雾岛惊人的身高之后口泥西老师似乎是被特别警告了要注意这点，结果榛名二改的立绘成为了四姐妹里最娇小的一只，甚至连脸型都显得更加幼齿化了。这也就把雾岛衬托得更加高大伟岸……南无三。二改附赠了特殊装备——试制 35.6cm 三联装炮（炫目迷彩），就是史实中榛名在吴港坐底时涂装了对空炫目条纹迷彩时的模样。数值上则比普通 35.6cm 炮多了对空、命中、回避各一点。又及，完成二改金刚级四姐妹的编成、出击任务后还赠送试制 35.6cm 三联装炮。而从立绘上看其更接近于伊势级战舰改装为航空战舰后的外形，比普通 35.6cm 炮多了 4 点火力、1 点对空和 2 点命中。

小天使二改等级需求为 80 级，不需要设计图纸。这样的设定大概让很多 75 级中破大破待机的提督悔恨不已，不过毕竟不是第一次了，只要习惯就好（飞龙 77 级，而苍龙 78 级改二）。不过不要抱怨官方的恶意什么的，毕竟放置中破船等二改或者更过分的改前故意拉出去战斗到破什么的，已经是接近粪提督的行为了。

本次维护更新的另一大重点就是对符合史实的主炮系装备进行了命中率加成，相反，如果大量装备超重火炮则会有命中率削减（田中 p 被满 46 炮晒伤了吗？）。同时，高速战舰类型解禁了 91 式穿甲弹作为火力补偿。不过在维护结束后，官推又补充解释说这项命中率补正不会有太大的影响，现行的装备组合依旧可以正常运用。只是“大量”装备超重火炮的话还是有一定差异的，大约是几何级数增长的算法吧。

## 未来更新预告 further updates

夏季活动终于快要拉开序幕了，时间为 8 月 8 日开始，主题为“AL/MI 作战”。AL 作战为阿留申群岛作战，历史上参战的旧日本海军主力舰船为重巡洋舰“那智”、轻航母“龙骧”和“隼鹰”；“MI 作战”则是赫赫有名的中途岛作战，旧日本海军几乎全员出动，但是实际上参战部队还是为以一航战、二航战为核心的南云机动部队为主。因而有人推测活动大概会有需要多艘航母同时出击的海图。

根据 7 月 25 日 nico 直播的情报，夏季活动将可能会是两只舰队同时展开作战，具体是怎么的方式来进行还是让我们拭目以待，不过从侧面提醒提督们需要准备更多的高等级舰娘来应对。官方推特也发出了“请多多积攒资源”的信号，想必本次活动不会如春季活动那么轻松自在，各类资源都需要更充分的准备。同时，活动也和春季活动一样，引入新的作战机制，游戏系统将进一步进化。

至于新增的舰娘，根据 nico 直播放出的消息，最低也是 4 只新舰娘实装。其中官方推特已经有剧透了：继承“飞龙”血统的新正规航母将实装——根据史实推断，这应为“云龙”型正规航母。“云龙”型正规航母建成 3 艘：云龙、天城、葛城，不知道夏季活动最初实装的“云龙”型为哪一只。

7 月 28 日更新是夏季活动前最后一次更新，除了让广大提督期盼已久的小天使“榛名”二改之外，夏季活动的新作战机制已经同时实装，让提督提前体验和摸索。▲

艦これ
kantai collection new flash

# 简单的幸福
## ——令人莞尔的多多良小伞物语

Simply felicity
Amused Umbrella's Story

■文／冰夜华 ■责编／如月千华 ■美编／迷梦



**图片提供 IMAGE SUPPORTED BY**

作者：谜肘　出品：U235 核燃动力
出自：『way to sanctuary—The 2010 Chronicle』
提供：香香





图片来源 IMAGE SUPPORTED BY

作者：阿桜（Pixiv ID:39753）
illust_id=6537532

# 引言

## Foreword

生活就是一段物语，无论是人类还是妖怪，都在书写着自己的故事。每一个个体都不一样，每一个故事也都独具特色，在同一个舞台上，无数的物语构成了世界，无数的个体生活在这个时空中，去演绎着属于自己的那名角色。或许不是每个人的剧本都显得那么的美满，但对于演员来说，尽全力的在这个舞台上完成好自己的角色，便能让自己光芒闪烁，哪怕不是那么的耀眼，但也足以夺目。

对于幻想乡来说，多多良小伞正是这样并不耀眼但却夺目的光芒。在这个庞大的乐园之中，多多良小伞不足以引起太多人的注意。她没有八云紫的贤才、没有八意永琳的智慧、没有上白泽慧音的知识、没有藤原妹红的寿命。她没有秦心的舞姿、没有堀川雷鼓的乐感、没有少名针妙丸的秘宝、没有鬼人正邪的恶德。作为一只妖怪，她没有足够的威严、没有足够的能力，甚至都不足以让人类感到惧怕。既不会给人类带来危害也不会给人类带来好处，就是这样一个毫不起眼的存在。但即便是这样一个毫不起眼的妖怪，却也有着自己独特的生存方式，她有着在妖怪和人类之中也极为稀少的属性，就是简单。在这个即便是被称为乐园的幻想乡之内，生活的复杂也毫不留情的侵蚀着人类和妖怪，更不用说外界勾心斗角的社会。多多良小伞的简单是建立在她自己特殊的基础之上，她也会有属于自己的烦恼，这与她的身世有着千丝万缕的关系，而因为这层关系又更能衬托出她的独特之处。只有深入的了解一下，才能得知她幸福的秘密、她有着怎样的出身、怎样的过去、一直以来又是怎样的方式生活着、有些哪些别人无法想象得到的烦恼，

就在这个复杂的世界之中，多多良小伞以自己为榜样，诠释了大多数人类和妖怪所遗忘的那份简单，简单的快乐，简单的烦恼，简单的生活。这份简单看似容易，却是让许多人无法再做到的事，令人羡慕，即便是在舞台上一个不起眼的角落，却也吸引着无数的目光。

# 平凡的身世

## Normal Life

多多良小伞的简单是全部的，就连作为妖怪这件事也是平淡无奇。她是一只付丧神，在日本的传说之中，器物如果不被使用的放置一百年的话，就会吸收天地精华、积聚怨念，抑或是得到了外部的灵力魔力而化为的妖怪，便是付丧神诞生的过程。虽说付丧神是被遗忘的器物幻化而成，但大多数的付丧神在作为器物的时候总会派上用场，更有在成为妖怪之后依旧获得主人喜爱的付丧神存在，也算是一种幸福。但对于多多良小伞来说，这些或许是她从未经历过的美好，在『东方星莲船』的记录之中，她是“被人遗忘的伞，因为颜色不讨喜而从未被拾起，继而在风雨之中变成了妖怪”，『东方求闻口授』的记载中也确定了“不受欢迎不被使用”这一点，换言之，或许从她作为伞被制作出来之后就没有被人使用，甚至可能连制作她的人都遗忘了她的存在，孤独的在角落里饱经风霜而化为付丧神。比起幻想乡中其他几位同样身为付丧神却有过曾经辉煌的妖怪相比，“一无是处”这个形容词虽然残酷，但形容她却是再合适不过了。

不过，也许正是因为没有被使用过的经历，才使得多多良小伞没有一般付丧神那样的性格。『东方求闻口授』中记载到“附在道具上的神明，在被人当宝物宠爱的期间，会很配合主人的。但一旦被丢弃就会露出獠牙，似乎要对人类展开攻击。”，对于付丧神来说，如果是被善待的话，即使变化为付丧神之后也会对原先的主人给予报恩，但如果被抛弃的话，就有可能因为突然间的大起大落而产生怨念，化为妖怪之后就会对人类展开报复行为。对多多良小伞来说，她没有经历过被使用被依靠的喜悦，按理说多少都会对人类产生一些憎恨，但事实却并非如此，她不袭击人类，更谈不上会吃人，作为妖怪来说意外的开朗而且亲近人类。虽然在『东方星莲船』与东风谷早苗的对话中说道自己是因为被抛弃才成为妖怪，并称之为这是自己的“心中的伤痕”，可如果没有被使用过的经历的话，严格来说也就会缺乏一般付丧神那种“被抛弃”的感觉，所以相反的她对人类并没有恨意，反而是希望得到人类的青睐，就像在与雾雨魔理沙的对话中说了“回归原点搞不好真的不错”这样的话，这也让她拥有了“愉快的遗忘之伞”这样的称号，身为付丧神却有着愉快的性格，这实在让人觉得新鲜。

# 完全不吓人的妖怪

## Totally Unscary Oba…

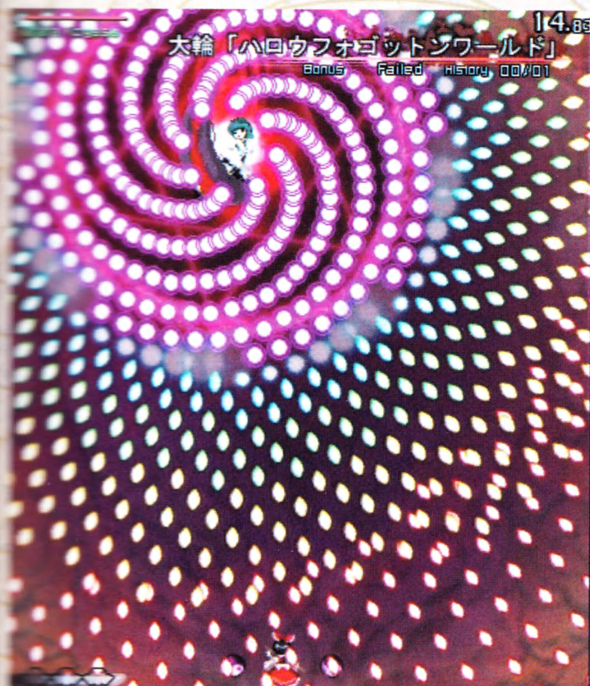
不难看出，因为缺少了曾经被使用过的幸福感，成为妖怪的多多良小伞非常希望自己能够引起人类的注意，甚至在『东方神灵庙』中去请求前来解决异变的主角们帮她对付打不赢的对手，虽然被主角们顺手给“解决”掉，但她单纯的性格已经完全的表现了出来。正因为这样的性格才造就了简单的她，她的一切都显得那么的简单易懂。她有着付丧神最简单的一

种性格，就是吓人，为了吓人就连她手中拿着把伞也变成了经典的一只眼长舌头的造型，『东方求闻口授』中说这种造型会让人想起一种叫做一本踏鞴的凶恶妖怪，但现在的这幅造型却"愈发滑稽"。本来她穿着可爱的青蓝色衣裙，一头蓝色的头发，再加上颜色各异的双瞳，仅仅这样看上去就无法让人将她与可怕的妖怪联系起来，自然连威严都谈不上。再拿着那样一把造型奇葩的雨伞，怎么想都觉得不可怕。『东方求闻口授』中记载道她的吓人似乎也并没有获得什么实际性的效果，"为了吓人而老是光顾人类村落，大人们是比较反感的"，『东方星莲船』中也提到"最近吓人的机会变少了，于是开始看经典的鬼故事，学习起经典的吓人手法来"，足见她就连吓唬人都只是"骗骗小孩子的程度"。可是她那把用来吓人造型奇葩的伞却"在孩子里意外地受欢迎"，小孩子大多数都会对这种造型可笑的东西感到有趣，这样看来反倒是连小孩子也吓唬不到了吧，只会觉得她很有趣。妖怪要吓唬人，要么具有可怕的外表，要么具有可怕的力量，但从外表上来说，恐怕很难将她与"可怕"联系起来，反而会觉得滑稽吧。

在『东方星莲船』与东风谷早苗的对话中，多多良小伞说"有吃肉的妖怪自然也有吃心灵的妖怪，总吓唬不到人类的话也会饿得发慌"，虽然这里的"饿得发慌"有可能只是与"精神食粮"这样的形容词对等的比喻，但对于妖怪来说，能够使人类感到惊吓和恐惧应该是一件愉快的事情，多多良小伞更是单纯得只要"吓一跳"的程度就会欢呼雀跃，也许正是这样过低的追求才导致了她慢慢的也吓不到人，这对以吓人为乐的妖怪来说是很残忍的事情，稗田阿求甚至因为"要是对她保持无视态度那便会开始闷闷不乐，这样看起来太抑郁了"而建议大家配合的装作被她吓到来哄她开心，简单得就如同对待孩童一般。

## 完全没压力的符卡
## Totally No Pressure Spell Card

没有可怕的外表，也不会什么可怕的吓人方式，就连能力也是半吊子的水平。她的能力被称为"惊吓人类程度的能力"，这与没有被式



▲ 大輪「ハロウフォゴットンワールド」

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：がおう（pixivID:3569577）提供：崩坏子
出自：『东方一本满足』 出品：崩坏一番工作室
www.mirugo.com

神附体的橙的能力相同，但橙好歹可以通过爪子和利齿来抓挠咬，可是小伞嘛，恐怕也就只是“我好恨啊~”的从草丛中跳出来这种级别，这样的实力也直接体现在了弹幕战上。在『东方星莲船』的第一次登场中，“大輪「ハロウフォゴットンワールド」”这张符卡的弹幕模式可以说是常规级别的，最有趣的地方在于在弹幕中夹杂着的雨伞，看上去就像是以弹幕作为障眼法而丢出来的，就像是小孩子的胡闹一样，虽然说被雨伞砸到也是会很疼的，可是这些雨伞却是可以被打碎，本来作为“惊喜”的弹幕却可以被击破，这不就没有任何意义了嘛。“雨傘「超撥水かさかさお化け」”的弹幕可以看得出是想要尽力的用像豆子一般密密麻麻的逼退对手，可是从弹幕的表现来看，这缝隙也大得过分了，速度也不快，很轻易的就可以躲开，连“撒豆驱鬼”的级别都达不到。作为最后一张的“化鉄「置き傘特急ナイトカーニバル」”则更是令人不禁发笑，这次是利用了不断飞过来的大雨伞从两边封住道路，企图把敌人困在一个狭窄的空间中，会有许多的弹幕从雨伞中飞出来，这确实很有她的风格，就像是躲在草丛中突然蹦出来吓人那样，但这种吓人的方式用一次两次就好，一直使用的话就会习以为常，就像这个弹幕一样，简单的小幅度移动就可以轻松躲开，还不如一开始的丢雨伞出来砸人有意思。

不过这也可以视为“这不过是一个 stage 2 角色的水平所以可以理解”，可如果作为 extra 登场的角色呢，虽然只是在半路上遇到的可好歹也是 extra 所以应该可以有点成长，但现实对多多良小伞来说就是如此的残酷。“伞符「大粒の涙雨」”可以看作是“雨傘「超撥水かさかさお化け」”的进化版，从原先的小颗粒变成了大块头，可大是大了，速度却变得更慢而且更有规律，“驚雨「ゲリラ台風」”则更是没有一点“台风骤雨”的感觉，零零散散的弹幕倒有点像是因为没有吓到人而自暴自弃一般的感觉。至于“後光「からかさ驚きフラッシュ」”更是简单得令人同情，一般来说这种光束弹幕都会配合一些无序运动

▲雨傘「超撥水かさかさお化け」




▲化鉄「置き傘特急ナイトカーニバル」

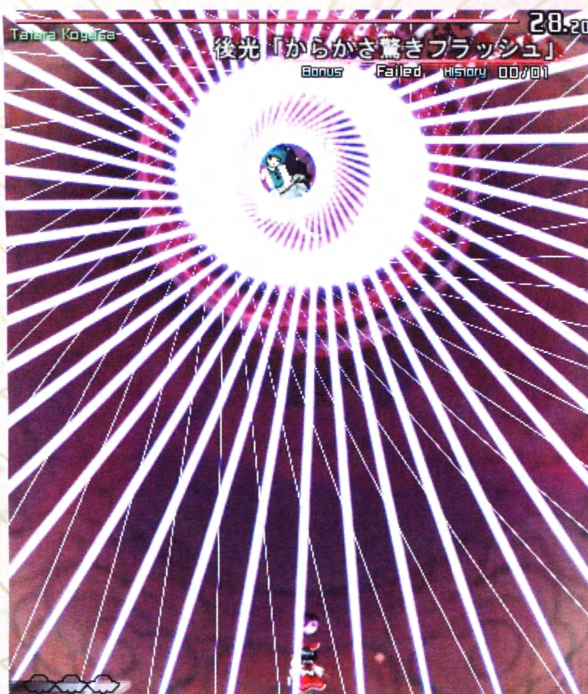



▲傘符「細雪の過客」

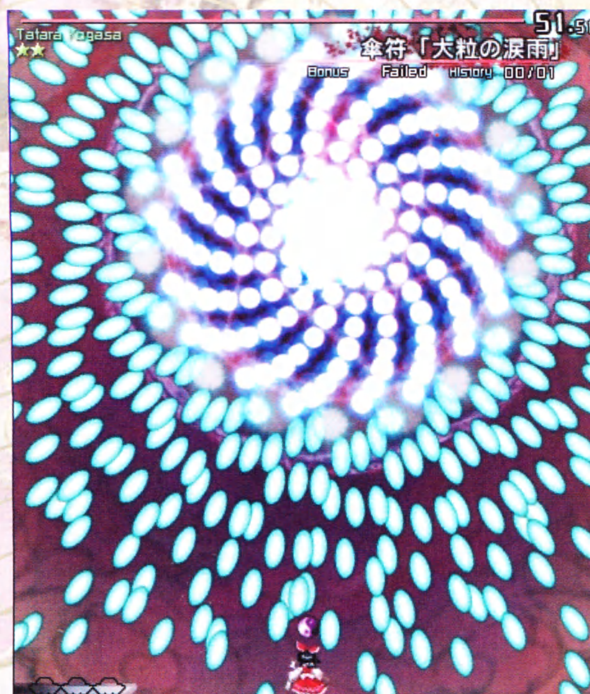
**图片提供 IMAGE SUPPORTED BY**
作者：Lvans 出品：右手定则
出自：『东方梦花旅3』 提供：小劲

弹幕或者追踪弹幕，可是这张符卡的弹幕真的只有"闪光"，而且还是不会动的闪光，只要在形成光束之前站好位置就完全没任何问题。这也难怪多多良小伞会吓不到人，如此孱弱的实力只怕连小孩子都不会惧怕，甚至可以说是最为简单的 extra 道中，她会在『东方神灵庙』中被突然出现在墓地里的宫古芳香打得落荒而逃也就不足为奇了。

或许是知道自己实力不济，所以多多良小伞的性格也就变得简单，就如先前所说的那样，看到别人被自己吓到就会感到高兴，被无视则会闷闷不乐，如此喜怒无常简直就如孩童般的单纯，"这是塑造喜怒无常的唐伞妖怪的形象的曲子"，便是对她单纯性格的最真实写照。也许有人会说，喜怒无常怎么会是简单的性格，明明应该是很复杂无法搞懂的类型，这其实是一种误解。不同类型的个体其对喜怒无常的诠释也大不相同，对大多数人来说，不是因为喜怒无常而复杂，而是复杂才喜怒无常，这些人的行为无法参透，不知道真实目的，因而觉得喜怒无常。可多多良小伞的喜怒无常却是因为一个明确的目的所引起的，她就是要吓人，吓到人了就会高兴，就会欣喜，吓不到人就会抑郁，闷闷不乐，这样的"喜怒无常"其实是用内心来表达自己最直接的想法，因而才说像小孩子一样，小孩子也是觉得高兴就高兴，伤心就伤心，毫无保留，多多良小伞便是这样的毫不掩饰自己，她的表情变化是发自真心的，没有半点虚假在里面，因而是简单的性格。因为这样的简单，所以她在做任何事的时候都是全力以赴，不管能不能吓唬到人，她都是尽力了，尽全力却得不到理想的回报，自然就会立刻表现出来。试想一下，如果一开始不是尽力的去做，那么即便失败也早就是意料之中，自然不会觉得有多大的失落，可如果从一开始就尽全力了，认为这样做是对的，可以收到回报，换来的却令人失望的结果，等于说努力被白费了，又怎能不会感到失落。这就是为什么让人会认为她"喜怒无常"的原因，也就不奇怪在『东方文花帖 DS』中姬海棠极在"伞符「細雪の過客」"的时候会因为那个雨伞弹幕而对她产生"伞的付丧神在扔伞呢，真令人费解"的这样的评价，但若是以交往的角度来说，多多良小伞倒是一个值得成为朋友的角色，因为她不会对你隐瞒什么，有她的生活反而还会增加一些欢快的色彩。



▲後光「からかさ驚きフラッシュ」



▲ 伞符「大粒の涙雨」



▲驚雨「ゲリラ台風」




# 小妖怪的愉悦和烦恼

## Little Obake`s Happiness & Annoyance

一个单纯的人，每天的生活也必然是简单无比，尤其是对于妖怪而言，没有人类那么多需要去考虑的烦恼，越是简单的生活越能让她们感到轻松和愉快。这样的妖怪在幻想乡中并不少见，多多良小伞也是其中的一员，每天便是想着如何去吓到别人，而且她活动的范围比较广，这对于妖怪来说则是相对少见的。妖怪与人类一样，对于"领地"的意识是非常强烈的，甚至远在人类之上，所谓领地并非是属于自己的区域，而是自己熟悉的长久以来居住的区域，大多数人类终其一生都不会离开自己的家太远，即便相邻不过数里的距离，只要不是常去之处，近在咫尺可能也会一生无缘，尤其对于幻想乡之中的人类说，因为很清楚村落之外有着诸多不安定的危险，只要不是必要的离开，大多数普通人都不会走出安全区域之外。在这点上，妖怪则显得更加的突出，大多数妖怪都只会在一个相对固定的地方居住，尤其不会主动接近

人类的村落，虽然这其中有着贤者们的约定以及巫女的守护，但不同的种族之间多少都会有些排斥，因为并不是所有的妖怪都具有非比寻常的强大力量，妖怪之中的还是有着能力低下甚至弱于人类的级别，即便是强大如鬼也曾经因为人类的退治而遭到伤害，因此不接近人类既是种族之间差异排斥的结果，同时也是妖怪保全自己的一个方式。但并不是所有的妖怪都远离人类，在『东方求闻史纪』中却也有记载在人类的村落中也有许多喜欢人类的妖怪时常光顾，由此可见人类和妖怪之间并不是完全的隔阂，既然是生活在同一片土地上，那么自然免不了会有交集，有的妖怪就试着亲近人类也就不足为奇了。多多良小伞便也是其中的一员，为了吓人而时常光顾人类的村落，对于自称“以心为食”的她来说，让人受到惊吓便会觉得开心，但这又跟妖怪必须要有着让人类感到畏惧的能力有所不同，因为她的行为单纯就只是孩童级别的恶作剧，而且还是很不成功的。大人们对她的吓唬方式感到困扰和反感，小孩子们又因为她滑稽的造型觉得有趣而不是害怕，这样的她去到人类的村落里，恐怕也只是孩子们的“偶像”和玩乐的对象，对于一心想要吓人的她来说，这样或许是不能让她满足的，因此她遇到谁都想吓一跳，也就发生了『东方星莲船』中的故事中与空中宝船之谜毫无任何关系的多多良小伞出现的场景，她只是偶然路过便遇到了主角们，只可惜不仅没有吓唬到人，反倒还被狠狠的收拾了一顿。对于想以吓人来获得愉悦的小伞来说，这确实不是什么光彩的事情，受到挫败的她认为在白天很难吓得到人，于是便想在大晚上的混入命莲寺之中去吓唬圣白莲，可惜这一“伟大的计划”再次被前来寻找谜底的主角们给“顺手”剿灭了……可怜，可怜。

吓唬不到人对多多良小伞来说可以算得上最严重的大事了，『东方求闻口授』中就说道付丧神会挑那些无视自己的人类来发泄，实际上就是吓唬他们。这也就是为什么在『东方星莲船』中多多良小伞会对东风谷早苗说“总吓唬不到人类的话也会饿得发慌”，吓唬人类是妖怪特别是付丧神的乐趣，甚至可以说是“工作”，必须要让人类对妖怪保持一定的畏惧心，尤其是对于不袭击人也不吃人的小伞来说，如果连吓唬人都做不到的话，那么就等于自己的存在意义被否定那样残酷。所幸的是，小伞所拥有的乐观状态让她更接近人类而不是妖怪的感觉，『东方星莲船』中记载她会为了吓人而去看经典的鬼故事，从中学习那些经典的吓人方式，甚至会动脑筋去寻找吓人的好地方。

在『东方星莲船』的 extra 之中，从先前的低落中走出来的多多良小伞把自己的失败归结为时间选择上的错误，“要吓人的话晚上才对，这样人类才会害怕”。抱着这样的想法在夜晚靠近命莲寺，这其实就是多多良小伞那看似简单的头脑之下展开的有效的思考。比起白天，夜晚的确更容易“作案”，当天色暗下来之后，人类的紧张感会比白天略有上升，因为妖怪在夜晚会变得更加活跃，大多数妖怪都会在夜晚袭击人类。多多良小伞的想法是正确的，只可惜

图片来源 IMAGE SUPPORTED BY
作者：チマ（Pixiv ID:226089）
illust_id=34495621


图片来源 IMAGE SUPPORTED BY
作者：紅緒（Pixiv ID:644229）
illust_id=31881761

选择的地点和时间都不对，再次遇上了前来解决异变的主角们，所以再次遭受打击。之后估计是在被打败之后顺便“参观”了命莲寺，发现了一个墓地，也许是从经典鬼故事中找到了灵感，她认为这里是个好去处。作为埋葬亡者的地方，墓地本身就充满了诡异和阴冷的气氛，即便是在大白天的走在其中都难免会有一些畏惧感，死气沉沉之地的任何一点微小的响动都会带来神经上的高度紧张，再加上时常会有来祭拜自己的逝去的亲人的人类，多多良小伞本能的认为这里是一个吓人的绝佳地点。在『东方神灵庙』的之中记载到她“无比幸福”，只有吓到人了才是多多良小伞可以感受到幸福的方式。很明显这次的选择是正确的，而且可以作为一个“长期饭票”，借此机会她也就成为了命莲寺的常住人员，原先经常到人类村落中，现在则是大部分时间都呆在墓地里，等待着有人来扫墓的话就吓唬他们。可见她不光成功，而且“战绩”不菲吗，命莲寺的目的对于她来说简直就是福地，她自然不会轻易离开，她开始把这里当做是自己的领地，乐此不疲的吓人。“无比幸福”的她，或许重新找回了很久以前那种已经失去的感觉而变得幸福起来。



图片来源 IMAGE SUPPORTED BY
作者：砂雲（Pixiv ID:295604）
illust_id=8865403

## 星莲船之后的故事 After Story

对于简单的多多良小伞来说，烦恼一旦解决了就不再是烦恼，她不是那种在幸福之中还会回首不堪过去的类型，只会活在当下。对于这样的角色，烦恼的来源通常都不是自己，而是外界的客观因素。无法吓到人类不是因为人类有多坚强，而是选择上的失误，即是说，多多良小伞吓人的方式并没有什么问题，突然跳出来任谁都会被吓一跳，只是在充满生气的地方便很容易就会习惯，但只要换一下地点，这种方式便是屡试不爽，因而多多良小伞便会把墓地看得如同自己生命一般重要，自然不会允许他人随便侵占自己的领地。可是在『东方神灵庙』中，被霍青娥放在墓地深处的宫古芳香却打破了这种宁静，不仅侵占这里还把这里当做自己的地盘不让任何人靠近，『东方求闻口授』中记载到就算没有特殊理由她也会袭击靠近自己的人，由此可见同样居住在墓地中的多多良小伞没少吃苦头，事实上也是如此。本着解决问题的心态去找芳香交谈的小伞不仅没有沟通成功，在之后的驱逐战斗中也因为攻击无效落荒而逃，去请求那些自己曾经遇到过的人类来帮忙赶走这只妖怪反倒被对方“顺手”给退治掉。虽然这听上去会令人忍俊不禁，但也从侧面反映出了多多良小伞开始认识到有些东西不是凭自己的力量就可以改变的，连博丽灵梦都为“妖怪委托别人退治妖怪”这种行为感到好奇。在旁人看来她的行为都是千篇一律，但偶尔所透露出来的那种匪夷所思便足以吸引所有人的注意力。所谓的反差，便也只是这样罢了。

有愉悦就会有烦恼，没有人会只生活在其中一种境遇之下，两极的世界伴随着每个人，多多良小伞也自然不例外。在『东方星莲船』中被称为“愉快的遗忘之伞”，而到了『东方神灵庙』中变成了“为难的遗忘之物”。一个再怎么简单快乐的人，终究也会有着属于自己的烦恼，关键只在于这是什么样的烦恼。对于有些人来说烦恼是非常复杂的，因为要考虑到许多的问题，但对多多良小伞来说，对幸福的要求如此的简单，烦恼也必定是简单的，她的快乐就是吓唬人，烦恼必定就是无法好好吓人，在对上宫古芳香的时候也是没有变成别的烦恼。作为突然出现在墓地深处的宫古芳香，其本身会威胁到前来扫墓的人类，无形中减少了多多良小伞吓人的机会，不仅如此，热衷吓唬人的小伞还无法吓唬到芳香，即便是用了战斗的方式也做不到，这对于小伞来说可是非常大的烦恼。试想一下，如果芳香一直居住在这里，还不吃小伞那一套，那么小伞会有可能因为无法吓人而变得消沉，就像『东方求闻口授』中记载的那样“闷闷不乐”。但或许还有这样一种可能性。宫古芳香对于多多良小伞而言是一个强大的存在，无论是吓唬还是打架都不是对手，但有一点值得注意的就是多多良小伞的学习能力，她会不断的吓唬人直到成功，遇到难关了便会想办法越过去，而宫古芳香的存在则无形中成为小伞最好的“陪练”对象，无论是吓唬人还是打架，因此在二次创作之中，两人的配对反倒意外的有趣，二次创作中除了被描绘成了比较好的关系之外，甚至还有将小伞描绘成具有 M 属性的角色，只因她在『东方星莲船』中被灵梦打败时所说的“Sadism”，因而就有了被宫古芳香完虐的创作。虽然这些创作都有许多值得吐槽的地方，但以多多良小伞的性格而言这都不是她会去烦恼的东西，这也可以说是简单的又一体现吧。

## 结语 Epilogue

关于多多良小伞，我们能想到最好的形容词，就是有趣。她有着不同于认识中的妖怪的形象和性格，简单、弱小，但是却活得精彩、快乐。她的存在就是幻想乡这个大舞台上一道无法让人把视线移开的亮点，演绎的是一个简单而有趣的故事，能让观众们发自内心的莞尔一笑。虽然也凡事总有例外，但在各式各样的二次创作中，大多数同人作者都很乐意于把她描绘成一个能够让别人感到快乐的角色，不光是对看客而言，也能够让故事中的人们觉察到她的笑容。一切的一切，都源自于她的简单。这份简单又不是什么都没有，在简单之中会透露出旁人无法想象得到的困惑，却又能够因为这份简单而让困惑变得不是烦恼。这是无论人类还是妖怪都想要但却很难做到的境界，而她却轻易的达成了。或许，在她的身上，诠释着我们恐怕再也无法获得的东西，人类与妖怪本应该拥有的最原始的宝物，这就是多多良小伞物语所给我们展示的东西，那被称之为简单的幸福。▲



# 冬马

# 就是完美版的我

## ——专访半次元人气 coser 天海夜玖

■文 / 时间的守护者 ■责编 / 如月千华、白石 ■美编 /ASKI

**半次元：你好！请先跟大家打个招呼，自我介绍一下吧～**

大家好！我是 coser 天海夜玖，平时活动在深圳，上海和旧金山，是某科学的超电磁炮和天才麻将少女的一生死忠。

**半次元：很多小伙伴都炒鸡喜欢你的冬马 COS～为什么会决定出冬马呢？是否本身就是 galgame 爱好者？**

其实我平时不玩 galgame，『白色相簿 2』是我玩的第一个 galgame。 契机说出来有点不好意思，是我的朋友（也就是这套的摄影师之一）他觉得我跟冬马非常像，所以花了很长时间劝说我玩『白色相簿 2』这个游戏。我在玩的过程中不知不觉喜欢上冬马，她做的每一件事说的每一句话以及不论是哪种结局都让人太心疼，而且我也想厚脸皮地说一句，和纱的性格跟我的性格真的太像了，感觉像是在看自己的完美版，所以就决定要出冬马和纱。

**半次元：你是如何看待白色相簿 2 中的“冬马党”和“雪菜党”之争呢？ XD**

不知道玩游戏的冬马党们有没有这种感受：最开始玩的时候觉得雪菜非常不错，如果说中心人物的话就一定是雪菜了。但是越到后面冬马的存在越让人不能忽视，对我来说世界上会有很多小木曾雪菜这样的女生，但是冬马和纱只有一个。所以我就变成了坚定不移的冬马党( 笑。至于党争，我个人比较反感，毕竟不可能要求所有人的喜好都一样不是吗。如果是真的喜欢某一方，那么把这种喜欢保存在自己心里就好，世界上不会有任何一个人愿意与别人分享自己最爱之人吧！

**CN：天海夜玖**
所在地：深圳（旧金山）
星座：双子
本命角色：御坂美琴
最近在看的动漫：选择感染者 wixoss
半次元个人主页：http://bcy.net/cn107671



**半次元：这一次的作品大概准备了多长时间？准备过程中最纠结的是哪个环节捏？**

大概准备了 4 个月，期间最纠结的环节是分析冬马的心情。

**半次元：大家都觉得你把冬马外冷内热的气质演绎得特别到位，在还原人物性格方面，有什么特别的技巧可以分享的吗？**

看的越多感受越深刻，我的技巧就是不停重温。

**半次元：作为一枚时差党，这次的外景地是在海外吗？**

不是的，这次外景地是在上海的同济大学和上海理工。

**半次元：在海外拍 COS 有没有什么有趣的经历可以和大家分享呢？有和国外的 COSER 合作过吗？～会被歪果仁围观吗 233**

第一次在海外拍摄是在市政厅门口，当时出的是 stocking，走过一群流浪汉的时候他们大叫“you are my goddess!”当时帮忙拍照的同学就笑了。至今还没有跟外国的 coser 合作过，大概是因为我不怎么去漫展。外国人一般不围观，他们似乎觉得 cosplay 是一件很正常的事情，但是他们会毫不吝啬地赞扬你。



**半次元：看你之前的COS作品，发现你既是一个名副其实的高产帝，又是一个套图放一年才发的拖片狂魔233 为什么会出现如此矛盾的现象呢？**

高产是因为我很会挤时间，如果是和有默契的摄影，那么我会压榨他们的每一分每一秒（笑。拖图是因为平时课业太重还有就是后期的时候太抠细节了。有的时候一张图的原片已经没什么问题，但我还是会花两个小时研究色调……

**半次元：在那么多作品当中，最让你印象深刻的是哪一套？**

最深刻的应该是前年出的绫波丽盔甲版。

**半次元：出过次数最多的角色是哪一个？是你的本命吗？**

次数最多的是御坂美琴，今年也会继续出哦！必须是本命，我们的超电磁炮！



**半次元：有没有固定合作的CP、摄影、后期君等？有什么话想对他们说的，请说出来让我们烧一烧吧【喂！**

固定合作的cp－鬼龙院MIKI莹：刚认得你的时候我说，我们要一起圆满完成电磁炮，一生不毕业。谁都没想到，现在不只电磁炮，我们共同喜欢的作品越来越多啦！感谢你这么久以来一直陪我挖坑填坑，今后也一起加油吧！
固定合作的摄影—戀之瞳_吳港雪風鎮家宅：谢谢图书每年都翘几个星期的班来帮我拍照！而且直接拔卡的待遇也是感动cry我！

**半次元：如果让你在自己的COS技能树上重新加点，你会如何分配呢？**

请让我的表情动作值全部加满谢谢谢谢！

**半次元:除了COS之外，还有哪些兴趣爱好，可以简单的介绍一下吗？~**

很高兴地说，我学的专业就是我最大的兴趣：平面设计。当然除了学习之外主要的兴趣就是看动漫/日剧/电影了，游戏一直在玩的是网易天下3。 如果买衣服也算兴趣的话我也很喜欢Lolita！

**半次元：最后，请用三个词来总结一下自己吧~**

拖图，傲娇，认真▲



# P.A.WORKS的“作画双璧”

## SEKIGUCHI KANAMI AND IWAI YURIKO

## 关口可奈味与石井百合子（上）

■ 文 / 完蛋了的国王 ■ 责编 / 如月千华 ■ 美编 / 迷梦

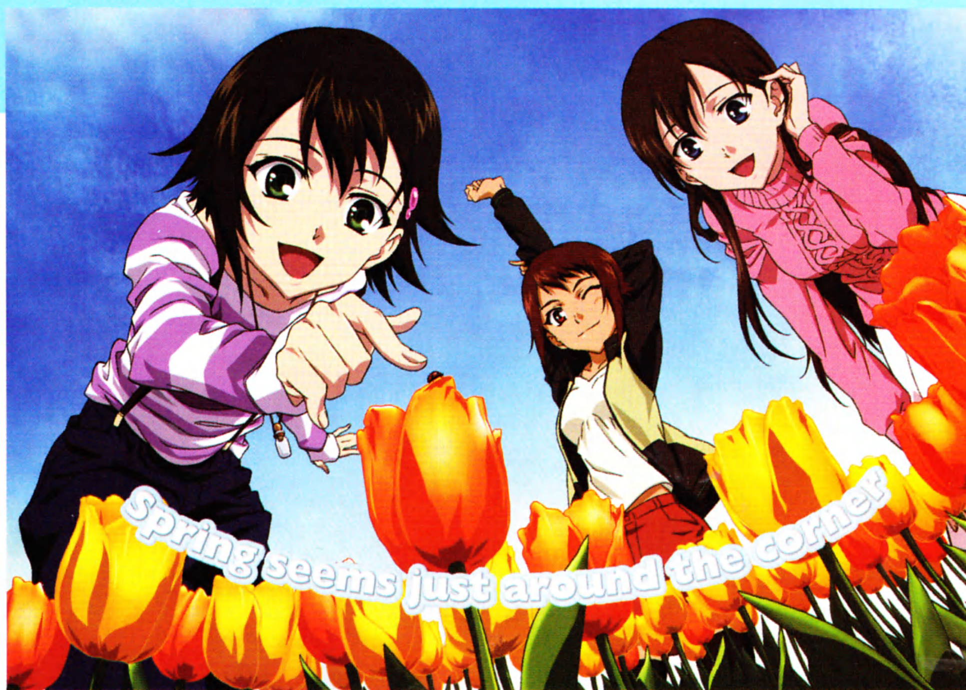
长久以来，在远离都市喧嚣的富山县安身立命的P.A.WORKS一直苦于找不到一位地位堪比京都动画的堀口悠纪子，能配得上“PA之颜”之称的人设画师。PA创业整整8年后，这个期盼已久，实力足以撼动业界半边天的优秀动画师终于降临，她被PA的社长堀川宪司形容为“体内流淌着动画师之血”，她有一个听起来可爱又可口的名字——关口可奈味。




▲『Angel Beats!』指定了平田雄三为人设，关口可奈味则以作监和原画的身份创作了这张海报




▲『真实之泪』名义上是根据同名游戏改编，但实际上几乎没有关联，动画当然也不可能去参照游戏的画风




▲所谓PA特有的画风是从『真实之泪』开始，由关口可奈味所创造而出的

# 为PA而生的关口可奈味

## An Animator Born For P.A.

在PA和堀川社长身上，曾有一段在动画业界并不少见的艰辛创业史，在本期的『圣地巡礼界的“业界良心”』一文中笔者也简单介绍了PA的成军历史，并指出过去制约PA发展的一大瓶颈便是把公司设在穷乡僻壤就不容易招到人才。堀川是典型的制作人出身，因为是大学时代才半路出家，专业知识的底子非常薄，选择制作人这样的幕后职业也属务实。不过擅长跟电视台和投资方打交道的制作人缺乏实战能力，所以早年堀川跟主攻监督方向的真下耕一合作创办了Bee Train，但两人散伙后堀川独自来到富山县发展，等于是白手起家。

彼时PA能操作的无非是一些二道、三道贩子的下请制作任务，在富山本社组建了一个作画团队和一个CG制作团队，因为堀川以前的母公司

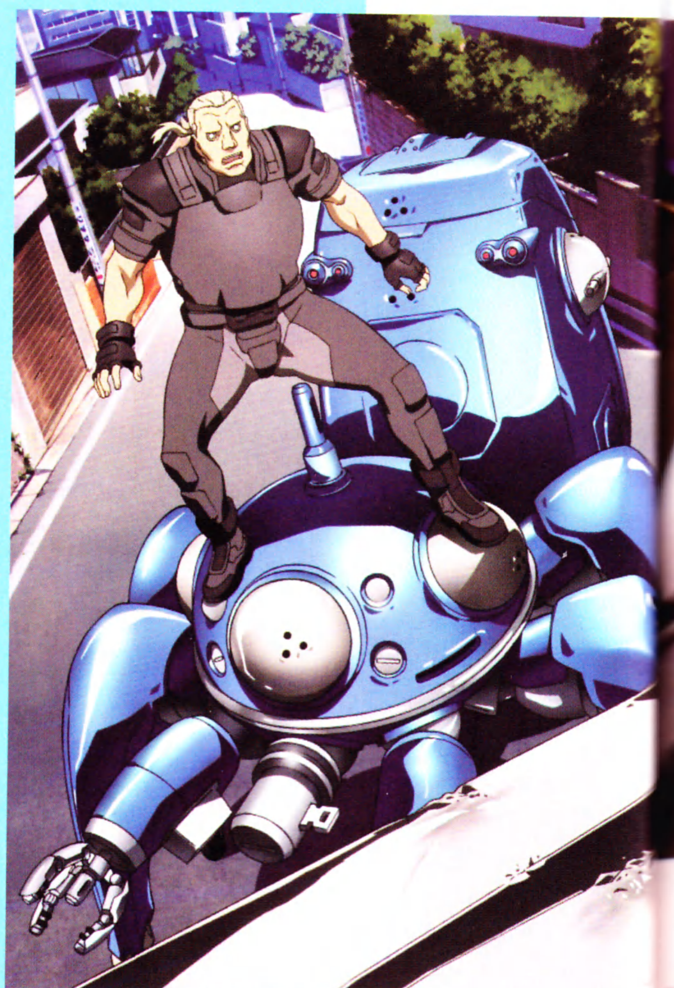



# 关口在P.I.G的“动画man”生涯

## ANIMATOR CAREER IN P.I.G

早在20年前的1994年，刚刚从专科学校毕业的关口可奈味就加入了当时其实也才独立不久的Production I.G。P.I.G的前身是其创业社长石川光久1987年从龙之子自立门户时创办的合资公司“I.G龙之子”，后来随着P.I.G的经营独立性越来越强，终于在1993年改名为Production I.G。改制后时值公司扩充团队规模，到处招兵买马之时，各方面都不算突出的关口就在那时加入了以西尾铁也为代表的人才济济的P.I.G作画集团。众所周知P.I.G也采取以“课”为单位的工作室制度，比如『罪恶王冠』就是6课的作品，6课也是公司内制作实力最强的一个工作室。工作室的制度其实从P.I.G创建伊始就已经开始实行了，这在大型动画公司里也很普遍。关口当时从属过的第1和第2工作室，也是P.I.G最早的两个制作工作室，曾经网罗到一批强力角色为其服务，其中也包括了后藤隆幸、西尾铁也、黄濑和哉、冲浦启之这P.I.G作画团队的“四大天王”。说起从事动画行业的原因，据说关口在学生时代看了根据历史名著『南总里见八犬传』改编的OVA动画『THE八犬传』后一下子憧憬起了动画师这个行当。其实也难怪关口会一见倾心，『THE八犬传』在90年代初的意义不亚于今石洋之那群“金田follower”玩出来的『天元突破』，其新颖的作画手法对业界施加了

▼当年BONES同样罗致了一批业界精英了共同打造一席之地可见其实力之强



Production I.G是业界具有代表性的CG动画技术倡导者，堀川利用老关系可以从I.G和BONES这类大公司接到一些技术含量不高的外包制作工作。等PA拥有了演出团队，并在东京设立P-10工作室时已经是几年以后的事了。理论上PA可以通过社内挖掘潜力自己来培养包括作画、演出、监督在内的各类人才，或者通过外聘方式来解燃眉之急，事实上多年来PA也确实在这么尝试，但在关口可奈味出现之前，PA的确还找不出一位实力足够上得了台面的STAFF。造成这种状况很重要的一个原因就是，在龙之子和P.I.G见惯了大作大场面的堀川信奉由强力卡式支撑起来的“精品主义”。在后来PA一连串的TV动画中，可以看到很多业界精英的加盟，像冈田玛丽苏、安藤真裕这样的脚本和监督人才自不待言，尤其是集结在一起的话就连召唤神龙也不在话下的7位大腕级角色原案画师（下文会提到），非要有实力超强的动画师坐镇才能带领作画团队驾驭这些大师级的设定稿。从某种意义上说，如果没有关口可奈味的及时出现，『真实之泪』可能不会呈现出如此令人满意的制作品质，PA之后的崛起之路恐怕也就无从谈起了。

仿佛就像是为了P.A.WORKS的成名而生的一样，关口可奈味的成长轨迹与PA的发展史几乎重叠在了一起，荣辱与共，和谐并进。关口并不是一个天才型的动画人，她从入行到成名之间度过了长达14年的蛰伏期，这与京都动画的漫长蛰伏和堀口悠纪子的年轻成名又有很大的差异。同样身为女性动画师，莫如说堀口悠纪子的成功之路才是不容易复制的个别现象（真的不是因为她老爸是政治家？），而关口可奈味的经历则比比皆是，因为女性在业界的地位决定了她们想要出人头地比她们的男性同行要难上许多。

画阵中能有关口的

▲当年BONES同样罗致了一批业界精英了共同打造『钢之炼金术师』，作画阵中能有关口的一席之地可见其实力之强



很大的影响力，现在公认的作画和监督怪才汤浅政明就是从那个剧组脱颖而出的。不过关口对新版『THE八犬传』新潮作画手法的崇拜似乎不及她对旧版的人设画师山形厚史的青睐，正是怀着这颗悸动的心关口才义无返顾地投身动画业界的。

关口加入P.I.G时恰好公司名义上的第一部本格元请制作的OVA动画『地球守护灵』正在最后冲刺阶段，关口加入了第5话的制作，很快就得到了实战经验。当时该作的人设画师后藤隆幸是石川的创业伙伴之一，也是P.I.G的副社长，由他直接领导第1工作室。由黄濑和哉领导的第2工作室正在赶制押井守的剧场版『机动警察2』。关口还记得面试时社长石川、制作部长三本隆二、制作人内田哲夫和两个工作室的老大近藤、黄濑都在场，石川社长直言不讳地问关口想加入哪个团队，关口当时矜持了一下并未马上做回答，石川大概误读了关口的表情语言，一句“想制作『地球守护灵』是吧？”就把她分配到了近藤的麾下，关口当即石化心里大喊“啊莱！！啊莱莱！？”于是便稀里糊涂开始了奔波于琦玉县的住所和武藏野市的工作室之间，每天不等到末班车就不能回家的悲惨动画民工生活。虽然有点误打误撞，但关口毕竟与近藤结下了缘分，在她日后从第1工作室“毕业”转投第2工作室时，近藤记住了这个勤奋好学的女孩。

不用说，关口想进的当然是黄濑的团队，因为押井守的名号在当时是可以与“时髦”“前卫”“非主流”“次时代”这些词划等号的，更受年轻人的拥戴。但最初还停留在所谓“动画man”（动画流水线工人）阶段的关口是没有挑选作品的余地的，动画毕竟不像原画能融入自己的风格，动画man就是熟练工，跟厉害的原画师和作监接触交流的机会少，但除了少数天才级人物以外，刚入行的新人又很难跳过动画man阶段直接升格为原画man。关口在动画man的位置上大概停留了不到一年，在P.I.G接下剧场版『攻壳机动队』制作任务的关头上，关口想要画原画的念想空前强烈，而近藤仿佛是看穿了她的心思似的，竟真的给了她调往第2工作室，在黄濑和哉手下学习的机会。在关口的记忆中与近藤和黄濑等人共事多年，彼此间的交流却很少，仅仅只有一次从黄濑处得到一项作画技巧的亲授，便让关口直叹“受益终生”。从一个侧面我们可以看出原画师这个行当特殊的业态，真正的师承关系



在原画师之间是很难建立的，有些作画技巧固然是只可意会不可言传的个人画风，但大多数情况下原画师们都是闷头做事的家伙，哪有功夫互相交流，甚至是拜师学艺。想要磨练原画师的技艺最有效的方式就是在不同的优秀作画监督之间轮转，这样既能有机会跟不同的原画师在一个团队里工作，又能亲自得到作画监督的指导。当年在制作『攻壳机动队』时关口虽然仍是一介动画man，不过只要看看STAFF表里那星光熠熠的作画阵容：冈村天斋、竹内敦志、安藤真裕、矶光雄、伊藤嘉之、桥本敬史、冲浦启之、黄濑和哉……老中青三代原画man都有，天才型画师和后天努力型画师和谐并存，在押井守的作品中各显神通，最终创作出了一部在演出、作画和音乐等方面都令人印象深刻的优秀作品。尽管只是一颗不起眼的“螺丝钉”，但经过『攻壳机动队』一作洗礼后关口的技艺发生了质的飞跃，那以后她就被拔擢进入了第2工作室的原画团队，从1996年起过上了自我管理、自我调节的原画man生涯。

## M.S.C时代的关口可奈味

### The Age In M.S.C

原画师作为一部动画的基石不仅有发挥个人画风的特权（当然这是在作监许可的范围内），还拥有管理工作作息的权力。举例来说作监分配给关口120卡的原画单，要求她在3个月内完成，关口完全可以拼死在一个月之内赶出来，然后花两个月时间去休假玩乐，或反之亦然。事实上那个时代的关口也尽干这样的事，日后给人留下了不仅手速快，抗压能力强，而且成品质量颇高的印象。这样的原画人才不提拔为作画监督实在是可惜了，所以关口在原画man的位子上只待了3年多，就在1999年时首次出任了作画监督辅助一职，进而又在1999年由真下耕一监督的根据著名游戏『荒野兵器』改编的同名TV动画中，一举完成了从作画监督到人设画师的两级跳。从动画man到人设画师的这个过程只用了普通人的不到三分之一的时间，其进步不可谓不神速。其实身为作画监督最重要的两大职责就是确保制作周期，合理安排工作进度；并且协调好包括各原画师之间的画风差异、各种设定、色彩设计、美术等全部作画环节，最终能够交出一话（或者一部）整体风格步调统一，却又能在细节处体现原画功力的动画作品。由于作监的表现很大程度上决定了人设画风能否被贴切地还原出来，所以有时候人设画师会兼任总作监，也因为作监责任重大，所以经常以复数形式出现。

在制作『荒野兵器』时堀川宪司和关口二人有了第一次接触的机会，『荒野兵器』是真下耕一和堀川合资经营的公司Bee Train的作品，堀川离开P.I.G后从老东家得到了投资，找到真下耕一一起开了这家公司。堀川与关口之前虽然是P.I.G的同事，但并不相识。这

次相会可以说是关口事业上的第一个转折点。一心寻觅优秀作画人才的堀川如获至宝，之后开始利用其制作人的人脉网将关口推荐到其他大公司的主力番组里出任重要角色。在堀川的极力怂恿下关口可奈味辞职离开了培养了她6年的P.I.G，跟随一位叫松井正一的前P.I.G制作人共同创办了一家叫M.S.C的动画公司，主要业务是从包括P.I.G、Bee Train等关系密切的公司接洽外包制作。

从关口的履历中不难看出，2000年参与『樱花大战』TV版制作，2001年被ぴえろ社选中成为『棋魂』4位人设画师中的一位，2002年受监督神山健治的召唤加入『攻壳机动队S.A.C』的剧组，同年在自家公司第一部元请制作作品OVA『I'll/CKBC』中肩挑人设和总作监，2003年又因为堀川的一通电话被BONES急招入年度大作『钢之炼金术师』的制作组，担任了其中7话的作监，而且每次都是独自奋战，而其他话往往至少有两个甚至4个作监协同作战。残酷的实战让关口身上残留的青涩褪得一干二净，在『钢之炼金术师』杀青的那年她正好迎来了入行整整第十个年头。一个如此优秀的年轻作画人才却没有留在P.I.G的本阵中，而在一家与P.I.G有宗主关系的小公司里，这实在不能不说是P.I.G用人上的失误。后者沿用多年的工作室制度弊端尽显，能做出卖座动画的工作室不断搜刮公司内的人才资源，却在时机成熟时宣布自立门户，而做不出好作品的工作室又得不到足够的给养而慢慢消亡，越来越多的人成为堀川口中所说的“迷茫的动画师”，其最终结果是人才培养体系的断层和瓦解。



▲关口可奈味入行至今20年，履历中有『樱花大战』这样的神作也并不奇怪

# 石井百合子其人

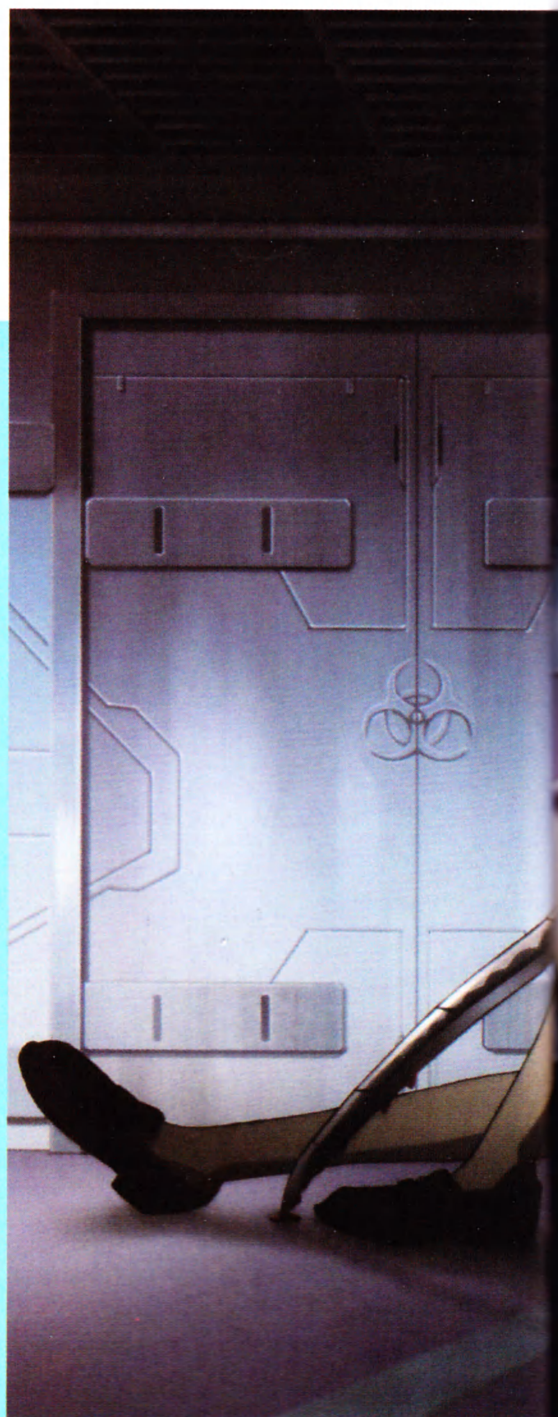
## Iwai Yuriko Herself

其实正当关口已经步步高升，而P.I.G尚未意识到她的离职对公司的未来是一大损失时，一个不起眼的新人正徘徊于公司的门槛前，一如当年的关口一样满腔抱负，是追逐着某人的步伐而投身动画行业的。但可惜的是，P.I.G竟然轻易放走了这个充满潜力的人才，这便是PA现在作画团队的二号人物石井百合子。

石井百合子的履历不似关口可奈味那样详实，名气也不如关口大，不过她在PA的作画体系中是一个不可或缺的存在。石井入行的时间大约是在1998年-1999年间，她曾在杂志访谈中表示是在看了动画『忍空』之后突然喜欢上动画师这个行当的，其口吻跟学生时代的关口如出一辙。『忍空』到底哪一点吸引石井呢？来看看STAFF表吧，人设画师一栏中写的正是P.I.G当时的主力画师之一西尾铁也，西尾还同时兼任了作画监督和OPED动画的作画，可以说他的表现给石井留下了最深刻的印象。『忍空』的OP浓缩了正反派主角双方用必杀技打斗的场面，以当时的眼光来说看起来非常爽快，石井坦言自己仿佛一夜之间就变成了一个“动作片爱好者”，一心想画出帅气的动作卡，于是毫不犹豫地走上了动画师的道路。

接下去几年里石井的履历就变得模糊起来，虽然不清楚她在哪里受的专业教育并加入了哪家动画公司，但从参画过的作品来看从某个时间段开始石井就已经是M.S.C作画团队的一员了，既然没有受到P.I.G社的青睐，当然也不可能有机会直接得到偶像西尾铁也的指导。2001年她首次以原画man的身份出现在由M.S.C代工，J.C.STAFF元请制作的根据早期著名音乐游戏改编的同名动画『啪哒啪啦啪』，以及GAINAX和SHAFT元请制作的『魔力女仆』这两部动画的STAFF名单中，那时距离她动画man生涯开始时仅仅过了两年不到，可见也是一位蹿升极快的作画人才，但真正发掘其作画实力的却是小公司M.S.C而不是P.I.G。

在之后一直到2007年的几年里，石井的履历里出现了好几部重要作品的名字，例如『BLOOD+』、『攻壳机动队SSS』、『黑之



▲石井百合子有很深的动作片情结，在M.S.C
是目前少数能欣赏到由石井绘制的动作卡的

契约者』等，而这些作品恐怕都有同一个特点就是动作戏份很多，应该说这恰恰是随了石井所愿吧，这也给那个时期的石井的风格烙下了"女汉子"的印记。不过把大量动作戏拜托给一个女性原画man来完成毕竟是要冒一点风险的，因为女性对于动作戏飒爽度的理解与男性有差别，女性往往认为男主角要打得帅气，这样动作就会流于形式和套路，男性则更喜欢拳拳到肉，招招见血的临场感。回顾石井早期的作品，以原画师参与的情况的确很多，但身为作画监督的场合就比较少了，比例大概是3:1，从中大概可以看出STAFF对委以石井这样一位个人风格有那么点错位的女性原画师作监的重任还是多少有些不放心的。

曾在同一个战壕里奋斗过的关口可奈味倒是很早就注意到石井百合子在绘制动作卡方面的才能，两人的首次共事是在2004年制作长篇子供番『我们这一家』第三季时，后来合作的机会逐渐增多。关口对石井的欣赏由来已久，还记得之前提到过的『THE八犬传』这部动画吧，该作如果作为一部日式剑戟片来看待的话，其打斗戏的精彩程度也是足可以与几年后面世的『浪客剑心』相媲美的，在关口看来一个擅长画动作卡的女动画师在团队中势必会很显眼。堀川宪司曾说在Bee Train时代看到关口的画作后眼前一亮，因为画作中角色骨骼的线条中传递出的力量感根本不像是从一个女性原画师笔下诞生的。那么这种力量感从何而来呢？答案就在『THE八犬传』里。关口表示说，从『THE八犬传』对角色体型的刻画她明白了一个道理，如果按照日本人独特的体型（说白了就是下半身短），穿上袴或者盔甲的话上下半身比例失调的问题就会显得很突出，非要将角色的身体拉长，把线条处理得洗练、刚劲才能体现出时代剧中武者所应该具备的力度感。这种处理手法后来也被『浪客剑心』所接受，即便是剑心与斋藤一在一个镜头里打斗，剑心也不会显得特别矮小，原因就在于此。那么，关口是否也在石井身上看到了某种类似当年堀川在自己身上看到的资质呢？答案是肯定的。石井喜欢画动作卡这点在M.S.C社内应该是众人皆知的，但在2006年以后这种机会就变得越来越少了，即便是『黑之契约者』这样的作品，由石井担任作监的第6、12和22话也都是以文戏为主，不能不说这是剧组有意为之。因为对于关口来说，她要为M.S.C培养的是一位能力全面的动画师，石井需要磨练的——同时也将在日后成为其强项的——是适应并改造不同原作画风的能力，想要成为一名出色的人设画师，就必须踏过这段修罗场。很快，在2008年，关口和石井二人如同命运安排一般的分别迎来了事业的重要转折点……▲



作的『BLOOD+』

# 糖果子弹与英雄征程

Candy bullet and hero's journey



——「刀剑神域 II」侧面谈

■文/浅色回忆 ■责编/如月千华 ■美编/ASKI

枪，利用火药燃气能量发射子弹的武器。相信每一位男性游戏玩家对这个字都不会陌生。从 1993 年世界上第一款 FPS『德军总部 3D』诞生，到千禧年前后随便走进一家网吧都能看到满屏 AK47 和 M4A1 的『Counter-Strike』；再到最近屡创销量奇迹的『使命召唤』系列。时至今日，很难说有哪位玩家真的没有操纵鼠标或是手柄移动过屏幕中的小小准星。而就算你对第一人称射击类游戏完全不感冒，只要回溯一下我们遥远的记忆，每个男孩子小时候的玩具箱里，总归是会藏着那么一两把玩具枪吧。当我们举着那些只能发射出橡胶子弹或者水流的塑料制品认真对射时，这个世界潜藏的规则也在无形之中随着一发发游戏的子弹深深埋入我们的身体，直至伴随我们长大成人。

# 承上启下之章——『刀剑神域Ⅱ』

A CONNECTING CHAPTER

2012 年的夏天，随着一期 TV 的登陆，『刀剑神域』从一部只是少数人知道的轻小说变成了 ACG 圈子里无人不晓的名字。在那一年里，无论是小说，BD，游戏还是同人本的榜单。我们总是能看到这个相当具有天朝网络小说风格的名字一次次的独占鳌头。

两年之后，在这个比往年更炎热一点的夏季。A-1 Pictures 与川原砾带着『刀剑神域 II』再次回到夏季番的舞台上。在本作的各项情报刚刚放出的时候。笔者曾一度担心 A-1 Pictures 这次是不是太不谨慎了。毕竟不同于 2012 年 7 月番的疲软，今年的 7 月聚集了『东京喰种』、『恐怖残响』等颇具关注点的作品，也有类似



『GLASSLIP』和『ALDNOAH.ZERO』这样的必定拥有一批固定 fans 的实力作。『刀剑神域 II』想在话题上复制之前的一枝独秀几乎是不可能的任务。而仅仅对应小说 5-7 卷的二期，竟然要做 24 集的半年番更是让人充满忧虑。要知道当初同样的半年番可是用上小说 1-4 卷和第 8 卷足足 5 本才算是做到内容丰满。这次平均 1 卷小说对应 8 集动画的架势似乎拖戏已经是注定的现实。

然而，实际的情况却远比预想好得多。从开头几集的节奏来看，伊藤智彦所率领的一期原班制作人马稳定地控制着剧情的进度。无论是餐厅里的对谈还是游戏里的小组战斗，对于小说的还原程度不说百分之一百，至少也有了八九成。也许是一直以来的人气积累给了他们足够的信心。就连桐人登陆游戏后的伪娘形象，也是硬生生拖到了第四集才真正亮相。难能可贵的是其中还没有剧情明显注水的地方。

实际上，从原作的整体结构上看，制作组的这种选择也是不得已而为之。众所周知，『刀剑神域』最初的计划只有一卷。ALO 篇还可算是依靠“营救亚丝娜”这一事件顺利成章地展开。但接下来桐人已经过上了现充且赢家的生活，为什么还要去打新游戏呢？但是不打新游戏剧情又如何能与川原砾心中一直想写的 UW 篇连接起来呢？于是『Gun Gale Online』(以下简称『GGO』)这款游戏应运而生。在这个游戏里，桐人不仅要完成从被动卷入事件的普通人到主动参与事件的救世主这一身份转变，还要重新勾起他原本应该没有的心理阴影。于是在艾恩葛朗特篇中只是作为背景小怪存在的微笑棺木被川原砾挖掘了出来，并且一步步地升格为了类似黑暗组织和“晓”的 BOSS 级存在。他首先在『GGO』中隆重推出微笑棺木的两位高级干部，然后又在第 8 卷的『圈内事件』中让微笑棺木的老大 POH 出来狠狠地刷了一下存在感。而后从第 9 卷开始的 UW 篇中，就顺理成章地

把 POH 推上了关底 BOSS 之一的位置。

这样一来，TV 改编可选的方案也就变得很有限。其一是单拿“幽灵子弹”篇做一个 13 集的季番。其二干脆和 UW 篇合在一起做年番。但考虑到小说单行本的最后一卷还没有明确的发售日期以及只做“幽灵子弹”肯定就会把“圣母圣咏”篇甩下。现在这个半年番的计划也就是可以接受的了。

并且我们有理由相信第三期的动画也早已在 A-1 Pictures 的计划之中。从这次开头桐人和亚丝娜两次秀恩爱的剧情不仅没有删减反而还有加笔就能看出制作组在维持桐人正宫的人气上还是下了一定功夫的。『刀剑神域 II』的目的大概同川原砾所写“幽灵子弹”篇的目的是差不多的，都是在为了将来的 UW 篇铺平道路。而把原本独立成章的“圣母圣咏”篇加入『刀剑神域 II』的计划，也是为了平衡桐人和亚丝娜的角色热度。至少不能让观众觉得桐人有了新欢就忘了旧情啊（笑）。

鉴于『刀剑神域 II』的剧情绝大多数读者肯定都已经看过原作或者被在线视频站的弹幕无情地剧透了。笔者在此便也不再赘言。今天就让我们换一个角度，从『刀剑神域 II』中的人物形象来解读一下这部承上启下的“新”番吧。



## 追求实弹的少女——朝田诗乃

THE GIRL PURSUE REALISM

在 1500 米的距离上做到一枪爆头需要什么条件？

现实世界里的老兵肯定会不屑一顾的回答：“运气”。因为，当出膛的子弹飞过 1000 米的距离后，温度、湿度和有些喧嚣的风儿都会让子弹的落点变得微妙且不可测。但对于活跃在『GGO』(Gun Gale Online) 里玩家来说，则只要端稳步枪，稳定心神，抓住着弹预测圆缩到最小的时刻再扣动扳机就可以了。因为，这只是一个游戏，在游戏中玩家不需要面对真实。

而我们的主人公朝田诗乃，则是一位试图在虚拟的游戏中，战胜自己真实恐惧的少女。

论战斗技巧和战场感觉，她无疑是一位一流的狙击手。在故事开篇的首场战斗中，冷静的首发狙击、有效的战术指挥、以及最后的搏命一跳都显示出她的头脑和执行力皆为一流，也证明了她的确拥有与『GGO』最强枪手战决赛圈选手的身份等同的实力。但转过头来，只要摘下 AmuSphere 头戴式潜行设备，回到那间小小的破旧公寓的那一刻。在战场的所向披靡的“冰之狙击手”便会重新瑟缩在那据称强度可以防弹的无度数眼镜之后，在学校里数着日子熬过每一个贫瘠孤独的白天，在小巷中面对外强中干的欺凌者轻易缴械投降。诗乃的生活无疑已经割裂成了互不相连的两部分，但这却不是英雄漫画中超级英雄的那种自愿隐藏，而是试图把自己软弱的心藏在“狙击手”这层面具下。诗乃自以为只要不断寻找强敌，并且一直这样努力下去。终有一天可以消灭掉那个总是哭泣的自己，却忽略了游戏中和现实中到底哪个才是真正的自己。长此以往，比起生活她开始更注重抱着反器材步枪的账号角色，比起战斗的激动与乐趣她逐渐更执于胜利，比起想克服的心结她更喜欢躲在狙击镜后一枪了结敌人。诚然，她的狙击枪 PGM Hecate II 是个恐怖的钢铁武器，但其所击发出的，却始终是虚拟游戏中的虚拟子弹。









她真正所需要的实弹——那是能够强有力的打破生活现状，真实的力量。

我们当然不能简单的认为在『GGO』里扣动扳机毫无改变现实的力量，毕竟这是一个现实货币和虚拟货币可以自由兑换的网络游戏。比如一开始被诗乃击毙还掉落了昂贵的 MINIMI 轻机枪的那个玩家，肯定会因为这重大的损失而捶胸顿足，甚至可能彻底 AFK 放弃『GGO』。不过，这虚拟子弹的力量至多也就到此为止。毕竟这游戏里的顶级装备折合现金才三十多万日元，最强枪手战的冠军只能拿到三万日元的奖金，而『GGO』每月的连线费用却高达三千日元。我们只要简单地把『GGO』的物价和奖金与现实中流行的 DNF、LOL、DOTA2 等线上游戏比较一下就能得出结论——川原砾布置下的这个舞台实在是格局太小了。与其说这是"唯一有职业玩家"的网游，倒不如说这只是一个小众玩家的乐土。大多数的玩家无疑还是抱着玩一玩的心态端起手中的枪，而所谓的"职业玩家"大抵也是类似猎人小队的组织者戴恩那样，靠着自己稍微出众的技术欺负欺负 PVE 的玩家，挣个连线费和零花钱而已。

换言之，诗乃所要达到的目的根本就不是能在一个游戏里实现的。像戴恩这样遇到不利首先想到用下线遁的玩家，即使杀掉他十次，估计也不如他的武器掉落一次更能让他感到挫败。又或者像那位拿着 MINIGUN 的壮汉，『GGO』对于他来说就是一个享受扫射和碾压乐趣的地方。说到底这些玩家都只是抱着娱乐，或者认真娱乐的心态进入『GGO』的。而诗乃所要的，能战胜一切悲剧起源的那发实弹，至少也得拥有与当年相近的力量。

在对 5 年前邮局事件的设计上，我们可以看出作者的狡猾。11 岁的诗乃本可被小镇上的人们称为英雄。但川原砾却赋予她一个残破的家庭，让她不得不拥有超出年纪的冷静和坚毅。于是在夺过手枪并且连开两枪击倒向自己冲来的抢劫犯后，在动画里，她是慌张中扣动了扳机。在小说里，却是更冷静地主动走上前去，希望彻底制服还在挣扎的犯人。论动机、论行为、论判断，诗乃并没有任何的错误。毕竟是以孩子的身躯独自对抗凶恶的犯人，小心谨慎并不为过。在那种气氛下还要求一个 11 岁的孩子做出对犯人伤势的理性判断也的确是强人所难。"万一那个男人再爬起来伤害母亲怎么办！"。相信当时诗乃小小的脑袋中所在意的只有这件事。于是她依照自己的判断扣动扳机，在强大的后坐力影响下，在现场的其他路人看来，那的确是很决绝的一枪爆头。





笔者并不了解日本的法律细则。但是根据以往案例，诗乃的这种做法如果放在天朝，那无疑会被算作防卫过当。当然法律不外乎人情，故事也没有蛋疼的让诗乃去少管所里住上几天。不过她面临的却是更加恐怖的结局——包括自己母亲在内的所有人，都对自己表现出或恐惧或厌恶或两者兼而有之的态度。“杀人犯”这个名号，也在不知不觉中成了她的代名词。

在前几期的文章中，笔者曾经阐述过“群体”对日本人的重要性。其实人们对诗乃的恐惧倒不完全是因为诗乃最后开的那一枪。还有诗乃在整个事件中表现出的一个 11 岁孩子不应该有的冷静和决然。当那双稚嫩的小手握住五四式手枪冰凉的握手。大概众人便已经把这位本是拯救了自己的孩子和自己划清了界限。就像在日本的学校里被欺负的不一定是弱者，但一定是与众不同的学生一样。大众对于吊车尾的看法也许只是厌恶，但对于救世主则往往还要加上恐惧与妒忌。

从心理学上讲，诗乃的问题属于创伤后应激障碍。这种精神疾病一般在个体经历、目睹或遭遇到一个或多个涉及自身或他人的实际死亡、生命威胁、严重受伤后产生。虽然真正的发病原理依旧众说纷纭，不过可信的解释大抵是这种应激障碍源于人类自身的条件反射。当一件事对人的冲击太强时，身体的自我防御机制就会记住这件事发生时的情况。当再遇到类似情况时，即使实际上没有危险，身体也会提前做出反应开始自我保护。对于诗乃来说，五四式手枪就像是给她带来噩梦的魔鬼。7.62毫米的枪口会让她回想起自己和母亲所受到的生命威胁，瞄准射击则代表着自己会被母亲和他人厌恶、抛弃。由是，当死枪登场，『GGO』不再是单纯的游戏而是真的事关生死时，诗乃便无法主动扣下扳机。这并非作者的故意矫情。实际上诗乃的潜意识里依旧存有 5 年前母亲看向自己的冷漠眼神。所以，她的身体已经早一步于她的大脑做出判断——开枪杀死那个人就等于失去母亲。

好在她身边还有同样真实面对过死亡的桐人。依靠着他的帮助，诗乃终于击发出了改变命运的那颗实弹。在游戏中，冥界女神发射的最后一颗子弹击碎了死枪手中的 L115。在现实里，当诗乃终于可以再一次举起枪瞄向前方后，不论是死枪的另一半还是曾经耀武扬威的欺凌者，又怎么会是这位能轻易掌控 PGM Hecate II 的少女的对手呢?



## 王者归来——桐谷和人

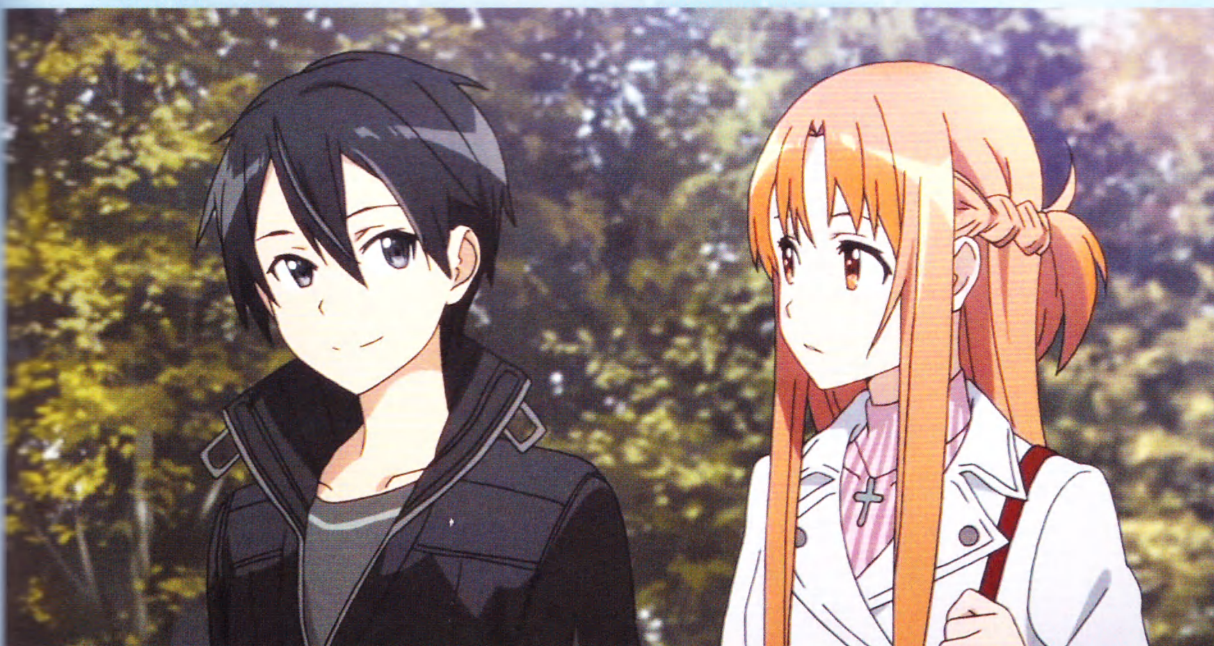
THE RETURN OF THE KING

在『刀剑神域』的“幽灵子弹”篇中，桐人的确只能算是一位配角。

尽管死枪这个人物也好，“幽灵子弹”开端的杀人事件也好，都与桐人有着密不可分的关系。但从故事的核心来看，明显还是围绕着诗乃的心理问题来展开并发展。对于系列主角桐人来说，幽灵子弹篇其实是在借着诗乃的故事对照桐人内心里残留的阴影，以便为后面的 UW 篇做好铺垫。此时的桐人已经完全不是艾恩葛朗特时因为生存压力屡屡豁出性命的黑之剑士，也并非“ALO”时为了营救亚丝娜而心急如焚的暗之妖精。在过上有基友、有妹子、有妹妹的幸福现充生活后，还促使着他接下菊冈诚二郎请求，跑到一个未知新游里冒险的理由，当然不会是一顿美味的甜点招待和聊胜于无的三十万日元报酬，而是桐人心里那个解不开的结。

如果非要形容，“幽灵子弹”里的桐人大概可以称的上“王者归来”。尽管这次不像进入“ALO”时能在人物的属性上占占系统 BUG 的便宜。但“弹道预测线”的存在就足矣让桐人在游戏中开挂。毕竟这是二刀流持有者，时常与以速度著称的刺剑高手亚丝娜过招，并且曾





经击败过茅场晶彦的桐谷和人。既然“弹道预测线”射击的初衷是方便玩家躲闪子弹，那么作为一流剑士的桐人就没有理由不能用光剑把子弹挡开。这个初衷是增加玩家紧张感以及战斗激烈度的设定反倒让桐人方便地模仿了一次『星球大战』中的绝地武士。用光剑弹开一切射向自己的子弹，最终逼至近身一决胜负的做法恰巧和诗乃的远程狙击走了两个极端。虽说川原砾曾在后记中表示让桐人用剑完全出于自己的偷懒，但比较两人在面对“杀人”这件事时的态度，桐人和诗乃不同的战斗方式恰好体现了他们面对心理阴影的不同做法。

进入游戏人物形象被默认设成伪娘，到枪店赌博机赢得大奖，再到更衣室自爆性别后无节操地跟在诗乃后面装可怜……尽管桐人的整体形象在系列的第五卷中变得更加轻松有趣，但当死枪露出微笑棺木的刺青时，他下意识的反应和被勾起回忆的诗乃并无二致。不过相比诗乃选择了一条近乎逃避的道路，桐人却是直面向前。诗乃是躲进游戏求信心，桐人则是追进游戏找真相。决心上的差异也决定了最终必定是桐人帮助诗乃走出心理阴影，而造成两人之间如此大的心理差别的根本原因，还是在于他们身边的人。

从恶劣程度来讲，微笑棺木和持枪劫匪实在是半斤八两。当年亲手干掉两个红名玩家的桐人之所以没有变的像诗乃一样，是因为他身边的朋友和环境对他的行为给出了一个正确的评价——“除暴安良”。我们人类毕竟还是群居动物，越是三观还未形成的童年、少年时期，越需要通过周围给予的反馈来确定自己的行为模式。从这个对比我们也可以看出，川原砾也把自己对社会的一些看法揉在了小说之中。挺身而出对抗罪犯的诗乃受到社会的冷落，杀人取乐的微笑棺木成员却能在艾恩葛朗特结束后继续逍遥法外犯下罪案。从小说中所设定的剧



情来看，川原砾对于当初只是把微笑棺木的残余成员拘禁而不是处决这件事，都是持否定态度的。正是因为新川昌一、金本敦和 POH 这些人侥幸逃脱了处罚，所以才导致了『GGO』和后面 UW 篇中更多的受害者。再进一步，川原砾对于政府这个“社会的管理者”也并不看好。代表官方的菊冈诚二郎在全系列中绝大多数时间都只是充当了一个头上有黄叹号的任务 NPC。而川原砾的这种看法也不是毫无根据的，巧合的是，『刀剑神域』的写作及出版期间，正是日本著名的“绫濑杀人事件”因为又有了新的后续发展而再次在社会上掀起讨论之时（想深入了解的读者请自行百度，此案的残忍程度以及日本法院的奇葩程度都足以载入史册）。当年犯下极度残忍的罪行的犯人，在法院轻判服刑出狱后再度犯罪的景象与微笑棺木的那几位何其相似。并且讽刺的是，在现实中再度犯罪的这些惯犯又一次的得到了轻判。虽然笔者无法确定川原砾在写作的过程中到底有没有受到这些在日本国内闹的沸沸扬扬的事件的影响。但他在故事中给角色安排的心理转变却明确的表达了他的倾向——对于某些无可救药的罪犯，与其“圣母”般的期待对方受到教化，还是从社会层面上彻底放弃对方比较妥当。而川原砾塑造出的惩治恶党的角色，自然便是桐谷和人这位少年。借用小说中在医院中照顾桐人的护士安岐的评价，那就是——“英雄桐人”。

从故事类型上分类，『刀剑神域』这部作品也的确是一段标准的“英雄征程”。这种起源于







古希腊罗马神话传说的故事类型，其一般的套路基本如下：

1、 英雄因为某个契机踏上征途
2、 开始改变
3、 高人相助，获得宝物
4、 更多的冒险和奇遇
5、 死亡与重生
6、 内省与第二次改变
7、 归于平淡

当然，这个套路只是泛泛的总结，实际的小说中可能会打乱或者跳过某个步骤，但大体的方向总归是一致的。回忆一下金庸金大侠的"飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳"、托尔金大爷的『魔戒』、罗琳大妈的『哈利波特』、大土豪乔治卢卡斯的『星球大战』等等，我们就会发现这个套路的泛用性时多么的强大。回到『刀剑神域』上，一开始被困艾恩葛朗特可看做是桐人出发的契机；月夜黑猫团和亚丝娜是促使他改变的诱因；茅场晶彦在 ALO 篇和 UW 篇都给了桐人莫大的帮助；对于杀人的思考是他从成长转变为成熟。就连死亡和重生这个一般神话传说才会用到的梗，也被川原砾安在了 UW 篇的开头。微笑棺木的金本敦成了把桐人送往 UW 世界的第一助力。而最终的平淡的生活，川原砾可是特意给桐人和亚丝娜在 UW 世界里留了 200 年的幸福时光。

不过，套路化并不等于恶俗和老套。"英雄征程"的本质其实是一个寓言故事。通过主人公在故事里的冒险来表达我们从离开家庭的保护，到独自面对社会，再到最终找到属于自己的归宿的这个过程。这也是为什么从千年前的传说到现在的娱乐小说。这一类的作品始终层出不穷并且数量繁多。毕竟每一个作者都曾年轻过或正年轻着，即使他并非有意去写，他的人生经历也会随着他的潜意识春风化雨般渗入到作品之中。同时每一个读者也都曾年轻过或正年轻着，这样的题材实在是太容易让读者从中找到自己的影子，取得共鸣了。

# 纪念碑上的名字与幸存的孩子

THE NAME ON MONUMENT AND THE SURVIVING CHILDREN

*这个世界上偶尔会发生这种事情，*
*手持糖果的孩子无法与这个世界对抗。*
*这点，我心里明白的很。*

在笔者重读"幽灵子弹"和"圣母圣咏"篇的时候，总是会想起樱庭一树在她的小说『糖果子弹』的结尾写下的这些话。在『刀剑神域』最初的"艾恩葛朗特"和"ALO"篇中，川原砾并没有试图在其中传递什么自己的思想，我们可以很直白的看透这就是两个"大逃杀"和"王子救公主"的故事。但到了"幽灵子弹"和"圣母圣咏"篇（也正是这次 TV 版『刀剑神域 II』制作的范围），川原砾就开始悄悄地在其中添加一些思考的内容了——对于在生活中受到伤害的孩子来说，虚拟的游戏也许是他们逃避和恢复唯一的选择。

当然，这个选择根本谈不上什么好的选择。只是对于这些孩子们来说，这条道路最为方便快捷以及具有切实的可实现性。在"幽灵子弹"篇一开始的地方，川原砾便借桐人和菊冈的对话提到——"总之只要花时间在 VRMMO 游戏上，无论是谁都可以得到优越感。而且这种感觉比成绩好、足球踢得棒、拥有大量金钱都要简单且原始，是属于人类本能的一种。"

于是在现实中没有足够力量，无法"与世界对抗"的孩子们纷纷涌入虚拟的世界中，虽然因为技术或者金钱，这个世界还是要分出三六九等。但毕竟只要投入时间，至少能让自己混的比现实中更好。

但是，川原砾同时也在小说里指出："那种能够用自己的手破坏敌人的感觉就跟毒品一样会让人上瘾。"换言之，除了极少数特殊人群（比如电子竞技职业选手），虚拟世界里的地位一般来说只在虚拟世界里起着作用。在虚拟世界里拥有切实实力的玩家，下线之后面临的可能会是反差下更大的空虚。他们逃入虚拟世界的原因在于他们在现实中没有实力，而在虚拟世界里有了实力却没有办法带入现实世界，这种痛苦比彻底没实力的悲哀来的还要深刻。其中有些人会像诗乃一样，困惑于为什么自己在游戏里已经如此的强大，现实中却毫无提高，最终找到一个属于自己的出口，或是彻底沉迷在虚拟世界里自己虚拟的强大之中。另一些人则试图把虚拟世界里的强大和现实世界里的强大等同起来，然而网络游戏里可没有模拟学习和考



试的作品，试图把这些以干掉敌人为衡量实力标准游戏里的强大带入现实中，肯定只会产生悲剧，比如死枪。

其实无论是诗乃还是死枪又或是“圣母圣咏”篇中的有纪。她们都是与这个世界对抗并失败的孩子。诗乃的同班同学，死枪之一的新川恭二在一开始的时候性格并没有多么极端，从他能主动与被众人嫌弃的诗乃搭话这一点来看，至少在那时他的心中还是有着善良的一面的。但是随着他的成绩和父亲对他继承家业的厚望之间的差距越来越大，以及因为性格软弱加上家里有钱不断被高年级学生勒索。现实生活对于新川恭二来说几乎只剩下痛苦。再加上他本来引以为傲的『GGO』也发生了变动，随着游戏的发展，原本敏捷流的加点方式开始体现出无法持有高等级枪械的颓势（这游戏也没有付费洗点业务，圈钱水平实在不高）。虚拟与现实双重失败的新川恭二的心态开始急剧恶化。在前微笑棺木的干部，同时也是自己的哥哥新川昌一的带领下，开始走上了一条试图在游戏中拥有“实弹”的道路。

新川恭二对这个世界的感觉，大概就是我们常见的那句“错的不是我，是整个世界。”平心而论，被家长附加不适合自己的期待，被不良学生勒索，被高玩放出来的错误消息欺骗的确都不是他的错。但同时也不是世界的错。因为这就是世界运转的模式，不是还有一句话么：“别觉得你被世界抛弃了，世界根本就没空搭理你。”新川恭二无疑是一个战败还不知道自己败在何处的孩子。就像故事的最后他以为诗乃背叛了自己去当桐人的后宫，拿着致命的药剂打算冲进来报复社会，却不知道这一切都是他自己的误判，如果他没有加入死枪只是好好玩游戏，再用功学习继承家业成为富二代的话。综合考虑笔者觉得对于诗乃他还是比桐人更有竞争力的（毕竟人家已经有正宫了）。所以说最终恭二被桐人彻底碾压也没什么值得可怜的地方，所谓不作死就不会死正是这个道理（不过恭二不完蛋桐人就没法收诗乃，可见最后还是读者们的喜好逼死了这孩子啊，笑）。

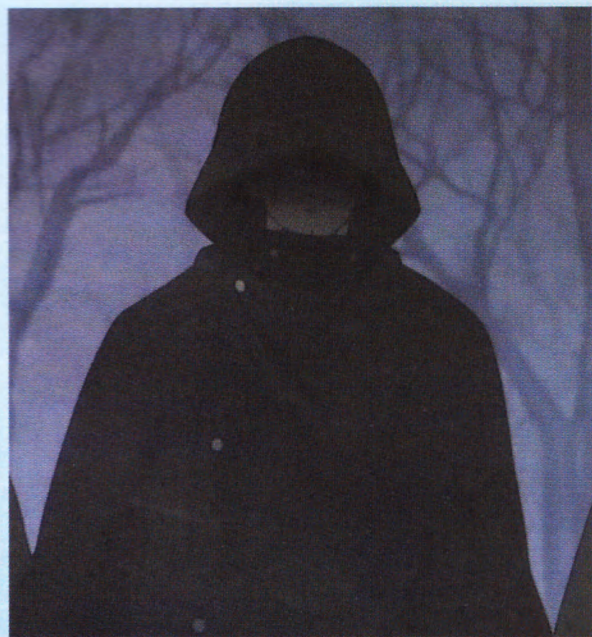
至于死枪的发起人新川昌一，则是因为体弱多病而被家庭彻底放弃，最终只能在网络游戏中找乐趣，所以他能很快被微笑棺木的首领POH招揽，并且成为了骨干之一。他的问题实际比他弟弟还要更严重，从被逮捕后的问询来看，昌一已经一定程度上无法区分开虚拟与现实。毕竟他太迷恋自己在虚拟世界里所拥有的实力，大概从潜意识里就已经否定了现实中只能窝在斗室里无人过问的那个自己了吧。在“幽灵子弹”篇的这对由兄弟组成的反派身上，川原砾也表达出他对“成年人”的功利性的反感，这对兄弟走上邪道的最初原因，便是因为他们的父亲只是要求自己的孩子拿出成绩，同时给出大量金钱上的补偿。这种用对待属下员工的做法对待家人，显然不会有什么太好的结果。同样，5年前和诗乃同处邮局里的大部分人也都是这样功利性的“成年人”。不仅在劫匪和诗乃抢夺手枪时没有人上去帮忙，甚至也无视了自己被诗乃所拯救的事实。“只有对自己有利的地方才是真实的”小说中桐人的吐槽也适用于这些“成年人”。或者说，这也是为什么孩子无法与这个世界相对抗的根本原因——因为他们还未学会欺骗自己。

除了上面所说的这两种人之外，在虚拟与现实的巨大分歧面前。另一种解决方法就是彻底抛弃两者之中的其一，以达到个人的统一和平衡。像微笑棺木的首领，整个系列中阴魂不







散的最终 BOSS 之一 POH 就是这样的一个人。他本是韩国人和南美人的混血儿，在出生后就和母亲一起被韩国人身份的父亲所抛弃（东亚三国之间的互黑也算是传统节目了）。后来母亲和日本的一位社长结婚，他有了衣食不愁的生活，良好的教育，光辉的未来。但这些都无法填补他空乏的心灵。最终他在 SAO 中找到了自己的人生价值——给他人带来最大的痛苦。抱着这种目的，杀掉多少玩家对于他来说只是一种乐趣，他是真正的传播恐怖的恐怖分子，就算是牺牲掉微笑棺木这个组织，对于他来讲也是毫无压力的一件事。最终，这个几乎已经全身心投入虚拟世界的疯狂的杀手被桐人在 UW 世界中变成一棵大树。这种可以思考却无法做出任何行动的禁锢对于行动派 POH 来说倒是最好的折磨。在变成树 40 年后，POH 发疯而死，身负累累血债的他也终于得到了应有的惩罚。

与 POH 恰好相对的，则是 ALO 中的最强玩家有纪。POH 是因为认同虚拟世界而甘愿放弃现实世界的身份。有纪则是因为出生时的输血事故而感染了 AIDS 而只能在虚拟世界里生活。论背负的世界的恶意，有纪一点也不比前面那几位反派少。不论是毫无道理的输血事故，还是小学时被别人指出自己是艾滋病携带者而引发病情急剧恶化的情况，有纪都是完全的受害者。她在生命的最后时光只能 24 小时都处于“完全潜入”的状态中，但她却是一个试图给别人带来快乐的孩子。如果没有那个为煽情而刻意为之的悲剧结尾（其实川原砾完全可以让有纪撑到 UW 世界实现永生的嘛），“圣母圣咏”篇可算是『刀剑神域』中最让人感到轻松舒畅的一节。连持有主角光环的桐人都能击败的有纪，她的愿望竟然只是在游戏中的某一处，留下自己和同伴们的名字。



从对世界的影响来看，有纪的这一行为只能算作是什么都改变不了的糖果子弹。但就是这么一个不起眼的，也许正在阅读本篇文章的你也曾在网游里做过的事情，却能让人感到如此的温暖。无论是桐人和他的伙伴，还是川原砾另一部小说中春雪和他的同学，又或者现实生活中的你我其实都是成长中的幸存者。只是当我们安全脱离孩童这个阶段之后，是变成了自己厌恶的那种大人，还是能多少保有当初的本心。就只有自己才能知道了。而从诗乃到桐人再到死枪最后归于有纪，我们也能看清川原砾对于成长的一个清晰的愿景——诚实的去面对我们曾经无法战胜的世界，即使只能射出天真的糖果子弹，总也比变成所谓的“成年人”，使用“不择手段”的实弹要好得多。▲

# 虹色的两端

■文 / 某真祖 ■责编 / 稗田阿吃 ■美编 / 迷梦

## ——简析『机动战士高达独角兽』小说与动画异同

## The both ends of iridescence

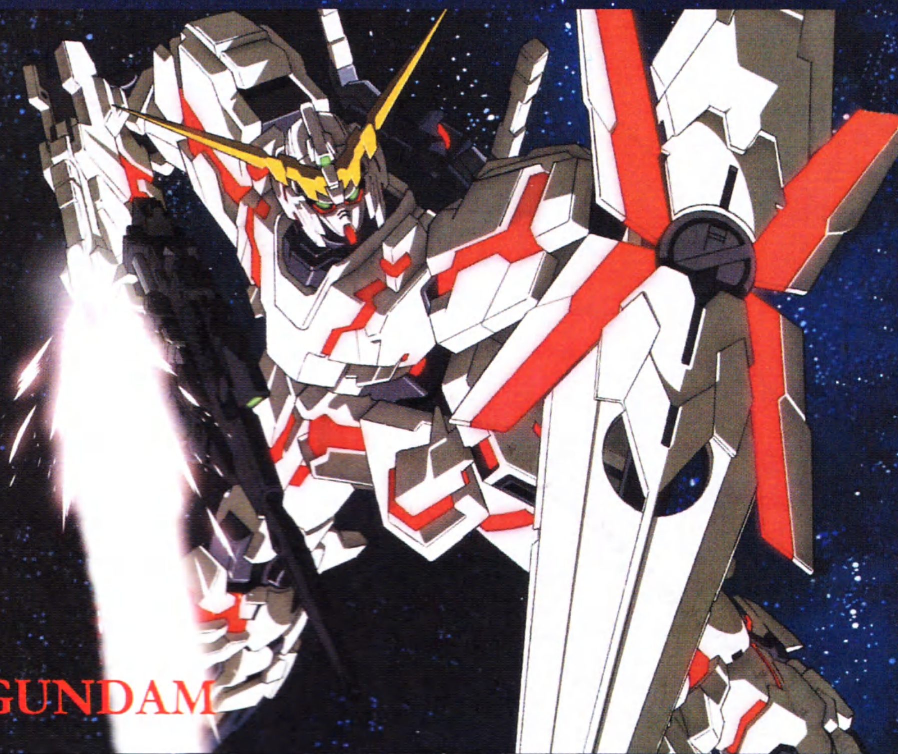
前不久，集结了新世纪高达全部要素的『机动战士高达独角兽（以下简称『高达 UC』）EP7 虹之彼方』已经发售了。随之而来的便是『高达 UC』动画系列的结束。但是所有看过动画版的人都会发现。相对于早前结束的小说版，动画可以说在各个地方都有大大小小的差异。虽然原本笔者也想用简单的“省时省力”来带过，不过仔细看来，这每一处改动都可说是将动画版改造成与小说版有相当不同的另一种风貌。在这里，且让笔者为大家简单解析一下。

## EP01 独角兽之日

### The Day Of The Unicorn

在第一话中，巴纳吉的日常生活情节因为时间以及重要性的关系基本被砍光。他和奥黛丽（米涅瓦）相遇后，相比原著巴纳吉初次相遇的不知所措，动画中两人在脱离了迷你作业 MS 后，直接遭到了以玛丽妲为首的葛兰雪船员追击，并一起进入了毕斯特宅邸。而这样的修改，直接导致了巴纳吉在动画和小说前期性格表现的差异。相比原著中一开始唯唯诺诺、随波逐流的形象，由于剧情的压缩，这个男孩也变得有胆量起来。原著中多次犹豫着是否要协助奥黛丽，动画里却是二话不说就带着对方逃脱追兵前去拜访毕斯特宅邸。而之后在拟・亚加玛上那段关于“想做的事与必须做的事”的对话，也因为画面表现而少了小说中的那种无奈，多了一分主动。虽然之后的成长轨迹没有多少差异，但动画给予我们的是一个虽然迷茫但有着相当决断和主见的巴纳吉，和小说一开始那个忧郁少年有着相当的差距。

战斗方面，一开场的“杰刚队长 VS 刹帝利”简直是为整部作品的战斗风格定了型。行云流水的战斗、贴近世界做出拟真战术设定和不同于小说中简略描写而是详尽描画的细节，让人不由得感觉“啊，那时候的战斗的确是应该这样”。而原本应该被玛丽妲秒杀的三名隆德・贝尔士兵，也展现出作为实战部队应有的水准，特别是使用杰刚突击型的队长机，一反原作的毫无作为，成功迫使刹帝利使出几乎全部武装。一时间网上“队长光枪打浮游，队长刀法第一流，队长火神破力场，队长微操灭自由”之类的歪诗遍地，而随之推出的杰刚突击型模型也瞬间火爆了起来。BANDAI 又一次计画通。


TYPE RX-0
UNICORN GUNDAM

之后的工业七号的战斗也被缩减了一部分，ECOAS 的特种潜入作战几乎整个被删除，只剩下队员搭乘洛特逼近到建筑附近后入侵的镜头。除了制作经费、单集时间的考虑外，也间接带过了 ECOAS 作为人类狩猎部队的冷酷无情这一印象，毕竟原作中在潜入墨瓦腊泥加的这一仗，ECOAS 几乎可算是见人就杀。不过相当可惜的是，塔克萨队长的反浮游炮战术也被一并去掉了。不过仔细想想，这种画面除了表现所谓的“战术刻画”和“真实感”外，于当时的故事推进并没有太大的作用。毕竟高达动画的第一集自然是要让高达站立在大地上。至于卡帝亚斯爸爸更是省却了在控制室内的那段争辩，直接在电梯里被儿子亚伯特来了一枪。这里的修改毫无疑问是为了让剧情显得更紧凑，也省却了小说里打嘴仗的那点功夫。以 BANDAI 和 SUNRISE 的观点来看，剧情里对话的那点情报量根本不值得拖长时间，还不如让巴纳吉和卡

帝亚斯在独角兽里才见上最后一面来的煽情。更重要的是，后面还有独角兽和刹帝利的对战以及 NT-D 首次发动要做呢。

其他的还有一些细节上的变化。譬如利迪的模型飞机被换成了手上的吊坠、刹帝利的浮游炮不需要辅助臂就能归巢、巴纳吉在事件当天还在打工、并且看见的不是基拉·德卡而是旧扎古等等……总的来说，这些细节要么是为了弥补被删减的剧情，要么就是营造出怀旧的气氛。

## EP02 赤色彗星

### The Red Comet

这一话看似是改动最小的一话，其实塞进了原本小说的第二和第三卷。不过这两卷日常生活和口水戏比重还是比较高的，动画在这方面把所有和主线无关的戏码基本砍光——反正到时候有兴趣的人自会去找小说来看。余下的空间满满的塞进了打戏。而帛琉攻防战中拟·亚加玛虽然战术还原了原著，不过面对的敌手和自己的战损有所变化。首先就是为了卖模型，把 AMX-009 德莱森和 MS-21C Dra-C 这些老爷机体也拿了出来——很显然是为了卖模型而添加进去的。当然，之后还有更丧心病狂的……

## EP03 拉普拉斯的亡灵

### The Ghost Of Laplace

在拟·亚加玛前往旧首相官邸拉普拉斯后，由于卡帝亚斯的保镖贾尔被动画制作组留在了工业七号陪着赛亚姆老爷爷，原本由他和葛兰雪一起合作的救援玛丽妲的作战变成了后者的单独作战。这也为之后的 EP07 埋下的伏笔。因此，原本被贾尔袭击的亚伯特就得换个方式被玛丽妲救了。为此制作组想了个很朴实的设计——把亚伯特等人乘坐的私人宇宙船两次接舷改成一次，并且在移送玛丽妲的过程中走廊被流弹击中，这样就能让作为强化人的玛丽妲顺理成章地拉住差点被吸入真空的亚伯特救下其小命，顺便还省去了贾尔袭击和两次换成宇宙船的一长段剧情。另一方面，考虑到卖设定的需要，制作组修改了塔克萨队长和巴纳吉一起对抗弗朗特新安洲的那场战斗。原作中塔克萨只是扔了个闪光弹使新安洲的光学探测器失效，动画里改成他用火箭弹直接攻击 MS 的头部主摄像机——于是，看过设定的同学们都知道，新安洲其实是高达头，外面的那个"独眼"只是光学模拟出来的（原理和百式系列的双眼差不多）……

## EP04 在重力井底

### The Bottom Of Gravity Well

改动最大的是 EP04。首先，动画中拉普拉斯程序指定的坐标变成了特林顿，原著中的被袭击的地球联邦首府达喀尔则变成新吉恩为了回收葛兰雪而发动的佯攻。同时原本应该是由马哈迪一家三人驾驶的 MA 尚步罗变成了由其小女儿罗妮一人担当。另一方面，还有要到小说第六卷才出来的卡克斯则作为罗妮的"监护人"出场、联邦三连星对利迪的欢迎仪式、以及某条悲剧的潜艇死亡时间点等等剧情改动。

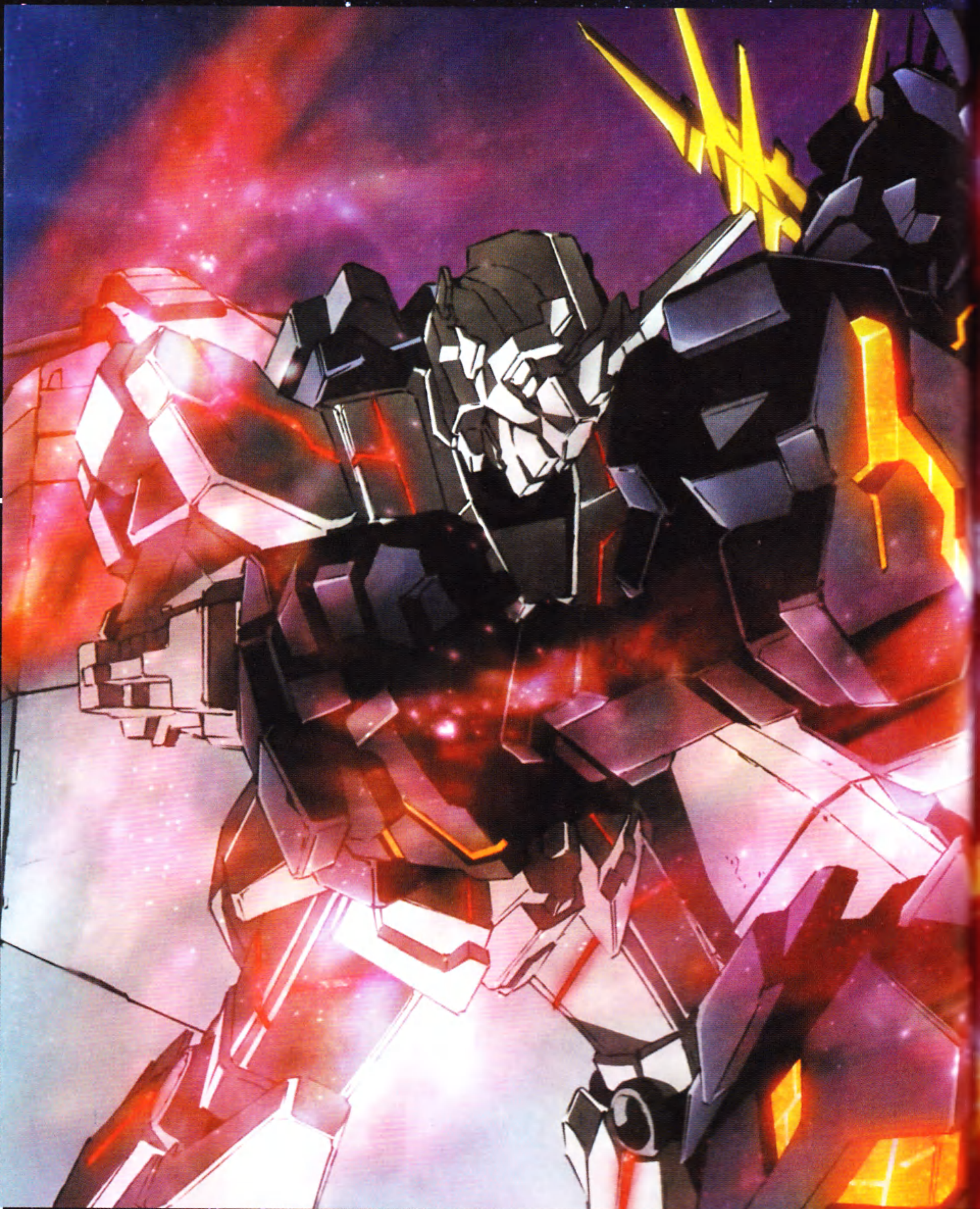
对于罗妮这里，父亲马哈迪将自身和女儿的两个兄长都变成了精神感应系统的辅助 AI，并且弱化了一家在宗教立场上对抗联邦政府的意识形态描写。对这一改动，一直有着诸多的讨论。笔者猜测，一方面是动画制作方为了避免宗教问题，另一面则是为了描写吉恩残党中狂热的一面。作为罗妮本人来说，原作中虽然是个有点盲从父兄的女孩，但本质还是很温柔善良的。动画里却将她变成了一个复仇者，为了死去的家人对联邦全体展开了报复。并且这种仇恨受到了根植于尚步罗机体的精神感应系统中，以家人为蓝本制造的 AI 的引导。于是小说中不愿意继续杀戮循环而被亲人击毙的罗妮，在动画里变成了被家人血脉诅咒而崩溃的少女。两边的描写究竟孰优孰劣，也只能请读者自己品味了。

余下的便是战斗场面。作为整个作品中地面战斗担当话，制作组不遗余力地刻画细节。相对于小说，虽然删除了联邦军士兵以死守护医院未尽的悲怆，但实际的场面却描写地相当出色。无论是满怀复仇怒火的吉恩残兵，还是拼死守护家园的联邦战士，信念的碰撞无关机体的性能，谱写出的只有血与火的哀歌。于是，卡克斯自尽未成，却唤醒了罗妮纯真的内心。吉恩残兵怨恨再强，联邦也有拜亚兰教主的无双之勇。观众看着各色吉恩海产和魔改机体乱舞，BANDAI 笑着一个接着一个出复刻版——皆大欢喜，不是么？

## EP05 黑色的独角兽

### Black Unicorn

EP05 由于有相当一部分的戏份被挪动到了 EP04 里，所以相比原本可能紧张的剧情时间安排有了一定的空间。于是制作组尽全力将奥黛丽 VS 玛莎的文戏和之后的空中战做到足量。还顺便留了点小空间给了布莱特的旧识：罗氏商会的贝托蒂嘉和在一年战争时期白色要塞的成员凯·西汀。这两人的出现一是为了解决之后葛兰雪营救作战的情报和物资问题，二是为了



和过去的历史作出联系。看着依旧轻佻的凯和更有成熟韵味的贝托蒂嘉，观众也不得不唏嘘高达居然已经度过了那么多年头。而罗氏商会和毕斯特财团的对抗这一小小的坑，估计也不会是制作随意挖出来的。毕竟相比作者一个人表演的小说，BANDAI 更注重的是整个 UC 历史的秩序和规范。近年来逐渐提高的对历史打补丁的频率和深度，不由得让人相信，当 BANDAI 将独角兽的企划案中小说这一部分交给福井的时候，就已经做好事后改编以配合 UC 历史的计划了。

细节方面则依旧延续之前的风格。EP04 的利迪用德尔塔 + 踩着联邦三连星伍兹当踏板的再现，被挪到了本集交由独角兽在空中表演后，更加有观赏性和趣味。而利迪的德尔塔 + 被报丧女妖以“你也是高达吗？！”的理由拆掉，不由得让人苦笑。顺便，之后很多有报丧女妖和德尔塔 + 的游戏都喜欢玩这个梗……

本集的最后，当葛兰雪终于和拟·亚加玛汇合后，却来了个意想不到的敌人。小说中一直打酱油到终盘才有点戏份的“雷比尔将军号”居然杀气腾腾的现在就出场了。而且排场极大。这不由得让人期待其下一话来。



## EP06 宇宙和地球

### The Universe And The Earth

这一话可说是充分展现战斗的一部。一开始就是让原著一直坐冷板凳到结尾才加入战局的“雷比尔将军号”被弗朗托坑了一把。按照教科书式战术出击的 MS 队几乎全灭，不过凭借联邦新锐机体和战舰的性能，总算不是毫无还手之力。然后是拟·亚伽玛舰内战，ECOAS 的行动和作用也被大大强化，继任队长的康洛伊和队员展现出娴熟的封闭空间零重力战斗技巧，打得“带袖的”几乎毫无招架之力。

主要注意的是，动画这里删除了吉恩共和国部队参与占领拟·亚加玛的部分，变成了“带袖的”唱独角戏。笔者个人推测这和高达策划集团（包括 BANDAI 和 SUNRISE）的历史系列化有关。因为在同一媒体轴线上，『高达 UC』的动画版，似乎与被作为『逆袭的夏亚』前传的漫画作品『强尼·莱登归来』有着联动的关系。



同样是讲述某一件旧时代留下的、可能影响现今世界格局的"宝物"，也同样是各种势力你方唱罢我登场，更都有着相当重要的政治方面描写。这两部作品看似不相干却处处透露着相似的信息。因此，在『强尼・莱登归来』及其前作『基连暗杀计划』中被描写成安于现状的吉恩共和国，自然不太方便突然就这么加入到混乱中。

此外，奥特舰长的表现也可圈可点。这位原作中碌碌无为、死搬教条、临机慌乱、缺乏决断的舰长，由于动画大量删除了这些方面的描写，变成了一个不得志、有些顽固、偶尔还会卖卖萌，但基本上还是算是个称职的指挥官。此话中面对安杰洛以威胁的一声断喝，更是赢得了舰桥、ECOAS 以及观众的认同，表现出了一个合格军人应有的决断、坚守和气魄。

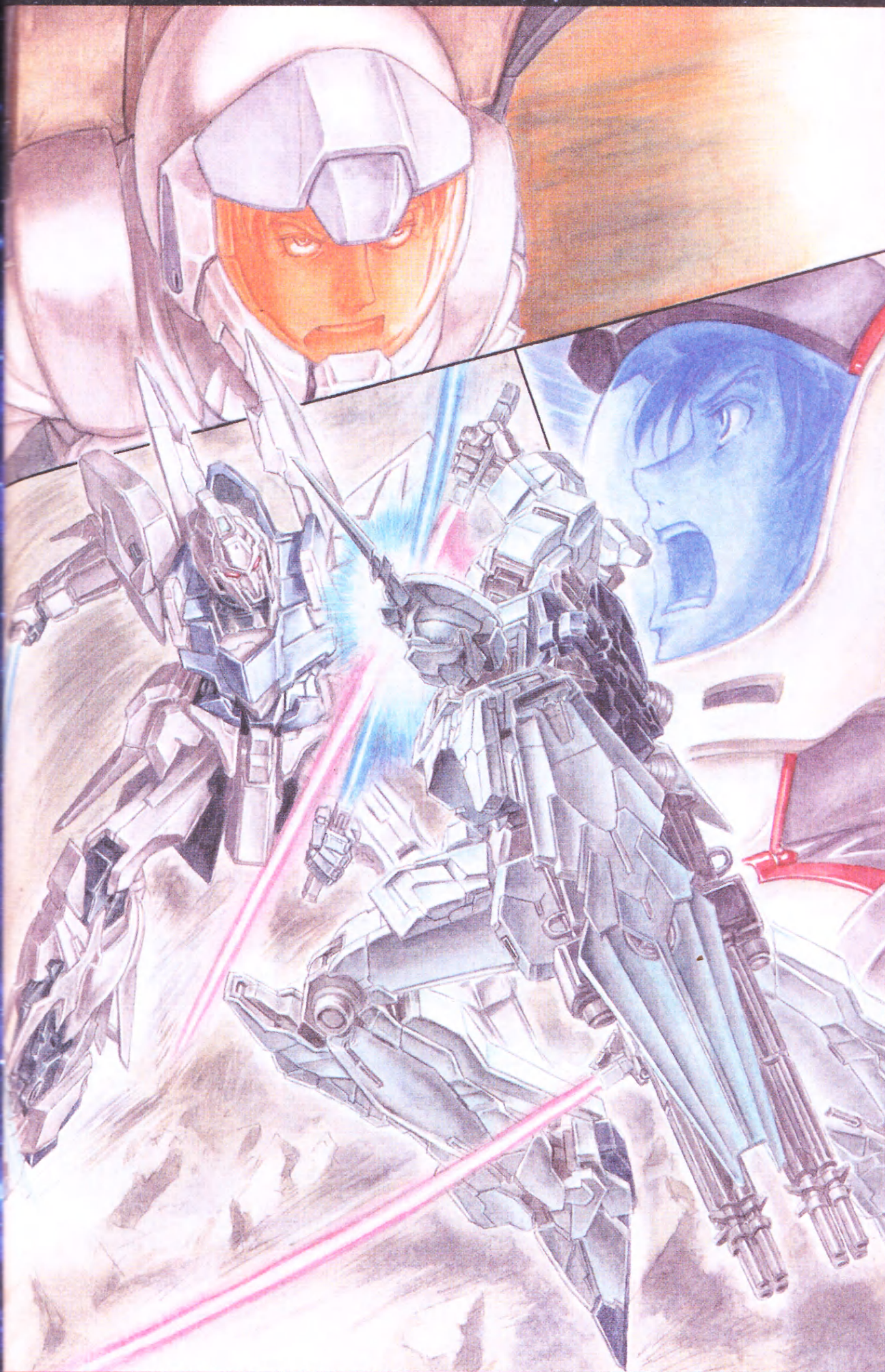
## EP07 虹之彼方

### The Other Side Of Rainbow

几乎是魔改 MS 大聚会的战斗场面先按下不提，联邦三连星中本该被安杰洛杀害的伍差居然好好地活到了最后，贾尔先生开展外传漫画里的银色子弹（联邦型魔改飙狼）给模型造人气，新安洲披着个叫做"新吉恩号"的触手大马甲带着独角兽穿越宇宙世纪百年，却被对方用南斗水鸟拳肢解，最后还被以耀室凰拉拉和阿姆罗夏亚三人的精神体风化，弗朗托本人

新たなる
宇宙世紀の
始動

機動戦士ガンダムUC
illustrated by YURIKO CHIBA(character),
EIJI NAKADA(mechanic)
finished by TAKAKO SUZUKI
special effect by EIJI NAKADA



也就此形在神灭；而传说中的独角兽和报丧女妖的“双重 last Shoot”和亚伯特那一船的精神骨架直接被砍没了……如此多的吐槽点几乎让人怀疑制作组有没有好好看过小说的最后一本。不过依照笔者猜想，对于原本就足够开挂的精神力力场挡殖民卫星炮，制作组肯定是放弃了治疗。反正已经是最后一话了，打得好看才是王道。至于盒子里面到底是什么，反正原作都说了不会有人在意，因此弄得更神棍一点好卖模型才是最实在的。于是报丧女妖拖着一堆新装备瘸着条腿干掉了同样面目全非差点就能新开模的剎帝利。全武装独角兽刷了十多分钟的无双还带着浮游盾这件新玩具。

总之，故事算是结束了。花了 4 年时间 BANDAI 和 SUNRISE 终于讲完了这个故事。虽然外传漫画、周边、关联模型等等应该还会再继续开发一阵。但对于故事中的人们来说，他们的历史已经被书写完毕了。

## 宇宙世纪的一小步

One Small Step of UC century

对于高达本身的历史来说，『高达 UC』却处于一个尴尬的位置。

过去，在 UC 计划还没开始之前，BANDAI 就曾授权发行过一本以 UC0099 年为背景的『Anaheim Journal』。这本以 UC0099 年，阿纳海姆公司宣传杂志为设计原点推出的假想杂志，无疑是相当官方的一本设定集。而在这本书里，自然不会有『高达 UC』的故事内容。以此为界限，在整个作品的设计和创作环节中，自然而然地不会成为“足以撼动宇宙世纪的大事件”。正如奥黛丽的演说一样，仅仅在当时能成为谈资，不久就会被遗忘。与此同时，BANDAI 还不断地在修复旧 UC 世纪历史的各种空白、发行新产品、并且修正各个产品“造出”的历史事件之间的冲突。『高达 UC』也不过是这些计划中的一部分而已。或许它已经名留青史，但从长远的角度来看，也不过是留给人们遗忘的话题而已。

## 财团 B 和日升集团的计划

Plan Of Bandai And Sunraise

作为一部改编自小说的动画，『高达 UC』可说是相当特殊的。因为原作的小说和改编的动画其实都是作为现实中 BANDAI 振兴高达产业的“UC 计划”的一环。本身就有着诸多的预设和安排。福井晴敏作为一个作品取向稍微有点偏的作家，只是被财团 B 请来的写手而已。他可以相当的空间内自由发挥，但发挥的区间也仅仅是小说这一块而已。作为真正的主菜，视觉化的媒体才是 BANDAI 和 SUNRISE 注重的环节。无论是先期在 HOBBY 类杂志上发出的设定还是模型预告，直到动画第一话的开始的各种小修大补。对于这两家公司来说，UC 历史是自己的重要资产，不能随便就由得他人来书写。所以，虽然在 BANDAI 和 SUNRISE 授权下的非官方一设作品有很多，但真正被赋予官方身份——也即进入年表的却始终只有那几部。对于独角兽，一开始就注定了并不是以全新的身份加入到 UC 的历史中，而是在被 UC 历史所包容、甚至侵蚀的前提下早就被内定了。于是我们看到在『闪光的哈撒维』中作为联邦高端量产 MS 之一的 FD-03 古斯塔夫・加尔出现在了 EP07 中，也看见了自从独角兽模型开始，各种重新设计的“碎甲”新人类机体（典型代表就是 KA 版的 ν 高达和沙扎比），还有突然冒出来却带着完整设定甚至专属小剧场的独角兽三号机“凤凰”（居然在“贵妇人和独角兽”的挂毯上真有这鸟……）。游戏里的独角兽也继承了“会变红就是强”的定理，不断地从侧面鼓动着玩家对其他商品的购买欲。这一切都说明，一切所谓的剧情、人物、机体、世界设定和历史，都不过产业化中的一环。对于商业集团来说，内容和思想都是其次的，能把一揽子商品卖出好销量才是真谛。在高达类商品销量节节败退的如今，『高达 UC』可算得上是 BANDAI 希望了。

这一理念，和拉普拉斯之盒的内容被揭晓之时的境况，何等的相似。▲

不自由的独角兽，
虽是最具有可能性的野兽，
但无论如何，
这只野兽的故事目前已经完结。




# 从万智到无限冲击 集换式卡牌游戏大潮来袭！

不知各位『二次元狂热』的读者们假日里的休闲都做些什么呢？惬意地用电脑 or 平板看动画看漫画？兴奋地窝在屋里撸黄游？激情四射地与小伙伴们在网游里拼杀？大呼小叫地跟麻将爱好者们棍力喧哗？亦或者是现充爆发地参与社交活动、体育运动？

这时候还请别忘记，有一种极具娱乐性、益智性、甚至还有竞技性的休闲方式，那就是“集换式卡牌游戏”。

■文 / 岩烧碳渣 ■责编 / 如月千华 ■美编 / 塔里

## 何谓“集换式卡牌游戏”

“集换式卡牌游戏”( Trading Card Game ) 简称 TCG，虽然都是以纸牌为主要游戏道具，但 TCG 与一般的卡片游戏或者以卡片为主要道具的桌面游戏是不同的哦，它们之间的主要差别，在以下几项：

### 1、详尽的规则

TCG 一般都会有着非常详尽而且严谨的游戏规则，玩家们必须遵循规则进行对战。所以对于一个新手玩家来说，第一优先事项就是要掌握游戏规则哦。

### 2、构筑自己的卡组

一般的桌游里，玩家们是共用一个卡片堆的，不过在 TCG 里，玩家需要从一定数量的卡片种类中 ( 卡池 )，选择自己喜欢或者自己擅长的卡片组合，构筑成具有自己特色、只属于玩家自己的卡组。1 种 TCG 通常存在有 100 种以上卡片 ( 详细后述 )，并且依其后所发售的卡片将使得规模变得更大。一般而言，将后来贩售的追加卡片组进卡组里，会变得更有利于游戏。

原则上，卡组属于玩家个人所有，不同玩家的卡片或卡组在游戏进行的时候是不能混合在一起使用的。不过，为了调整游戏平衡性，官方会对一些特定的卡片的使用进行限制，甚至禁止加入卡组。

### 3、稀有度与集换

与一般的桌游不同，TCG 的卡片拥有稀有度 ( Rarity )。作为游戏主干的基本效果卡稀有度低，而具有强力、或复杂效果的卡片稀有度高。结合了游戏性与收集性质的这种系统，在商业上展现出了高度的可能性。玩家可以选择自己购买补充包，根据补充包里随机出的卡片构筑自己的卡组；亦可以选择与其他玩家交易，收取指定卡片，构筑自己的卡组。

而具有稀有度的卡片，通常具有一定的价值。玩家可以通过出售给其他玩家或者店家来获取一定额度的金钱。这样玩家与玩家之间的交易链，就形成了一个“市场”。有了市场，那么也就会有以炒作单卡赚取差价为职业的卡商卡贩。

### 4、比赛

为了提升玩家的强化意欲，一般 TCG 制作方会举办定期的比赛。因此，玩家们通常会在新卡片发售后，收集并使用这些卡片强化自己的卡组用以打败对手。根据不同 TCG 的传播范围，比赛的规模也不一样。比如堪称 TCG 王者的万智牌，每年拥有数以万计的比赛，比赛分为城市级、地区级、国家级、世界级。每场比赛都会有专门的执法裁判进行严格的执法。

## 业界顶端的万智牌



既然说到了万智牌，那么就扩展性地来介绍一下这款 TCG 王者吧。

万智牌（Magic：the Gathering）一般简称“MTG”，是世界上第一款 TCG，亦是目前全球最多人参与的 TCG。它于 1993 年由美国数学教授理查·加菲设计，并经由威世智（Wizards Of The Coast）公司发行。在 1998 年，中国国家体育总局社会体育指导中心对万智牌进行了全面的考察，并将万智牌列为了试验推广的健智体育比赛项目，与威世智公司合作在全国推广。2009 年 11 月 22 日，中国队在罗马举行的万智牌第十五届世界杯上，夺得团队赛世界冠军。

在万智牌中，玩家的身份是被称为“鹏洛客（Planeswalker，原译旅法师）”的强大法师，为求取荣誉，知识与冒险而与其他鹏洛客过招。玩家的卡组代表军火库中各式各样的武器。里面包括了能施展的咒语，以及召唤出来为玩家效命的生物。

万智牌的规则非常复杂且严谨，所以正式比赛是需要执法裁判的。而且裁判也是采取分级制度（最高 5 级），需要通过专门的认证考试（分为笔试和面试）才可以获得官方认证裁判资格。

目前万智牌全球参与玩家总数约 2000 多万人，印刷成 11 种语言在 50 多个国家发行，大中华地区有简体中文和繁体中文两个版本，喜欢严谨的竞技类 TCG 的朋友，可以优先将万智牌作为你的首选哦。

## 游戏王与日系 TCG

虽然说了不少万智牌的内容，但毕竟本刊的读者们都是 ACG 爱好者，喜爱的东西许是多以日系为主吧。所以还让我们回到正题，看看目前在国内也十分红火的日系 TCG。

除了万智牌外，在远东日本，也有一款红极一时的 TCG，那就是大家比较熟悉的“游戏王”了。其前身是漫画家高桥和希在『周刊少年 JUMP』上连载（1996-2004）的漫画『游戏王』里名为“Magic&Wizard”的卡牌游戏，1998 年 BANDAI 以漫画周边产品的形式推出了卡牌，随后在 1999 年时，KONAMI 拿到了版权，将其规则完善后，将这款 TCG 正式推广到了全世界。2011 年 3 月，OCG 销售总张数突破 25,175,567,833 张，成为全世界 TCG 之冠，并成功申请到了吉尼斯世界纪录。

“游戏王”的 TCG 一般简称 OCG“Official Card Game”，规则主要根据漫画以及后来的动画里的基本规则进行改编，与万智牌一开始便已成型不同，OCG 的规则是不断修改与创新的。

但由于 KONAMI 并不十分严谨地重视卡片之间的平衡，导致不同时期总是有在 KONAMI 有意或无意的引导下产生的实力远强于一般卡组的“主流卡组”存在。这也导致 KONAMI 频繁地更改禁卡表（每年的 2 月 1 日、4 月 1 日、7 月 1 日和 11 月 1 日都会公布新禁卡表）。

这种卡片与动漫画、游戏作品挂钩而孕育而出的 TCG，就是一般通称的日系 TCG 了。日系 TCG 一般具有规则简单、入门快、平衡性略差、运气成分过高等特点，而 OCG 则是其代表。



新兴势力

# bushiroad

除了 OCG 之外，日本本土 TCG 业界也是一片腥风血雨，而在这个战国时代中立于业界顶端的，就是武士道（Bushiroad）公司了。

要说 bushiroad 公司，就得从动画企划『热风海陆 Bushiroad』开始说起。而要说『热风海陆 bushiroad』，则要从制作公司 Broccoli 开始说起。要说 Broccoli，则先得从其创始人木谷高明开始说起。话说 1960 年 6 月 6 日，木谷高明于石川县金沢市呱呱坠地……（以下因为篇幅原因略去 10000 字）




2003 年 7 月，由木谷高明主导的 Broccoli 投资的动画制作组，在“东京 Charater Show2003”上公布了作为多媒体企划之一的动画电影『热风海陆 Bushiroad』制作开始的消息，预定于 2005 年上映。当时这个动画阵容堪称奢华，动画制作公司是大名鼎鼎的 GAINAX，世界观设定与剧本监修是『圣魔之血』的作者吉田直，人设是老牌动画人吉成钢，机械设计则由虚渊玄引领的 Nitro+ 负责。这阵容放到现在，那就是年度大作的节奏。但天公不作美，2004 年 7 月，吉田直因突发肺梗塞，抛下了他未完的名作『圣魔之血』，永远地离开了人间。在得知吉田直病逝的消息后，木谷高明犹如晴天霹雳般呆住了。随后立刻赶到医院，跪倒在吉田直遗体边，轻拭着吉田的遗容，立下了一个重誓——“我绝对会把『热风海陆 Bushiroad』动画化的”。但这之后的形势，已经不是木谷可以掌控的了，整个企划不仅被迫中止，他自己也在一系列混乱的内乱后，离开了自己一手打造的 Broccoli。

但这样就放弃的话，就不是木谷了。在一番卧薪尝胆后，他准备创立一间以卡片游戏为主要营业内容的新公司。为此，他特地前往吉田直老家，土下座式地跪在吉田直父母前面，额头一磕：“请同意将直君的作品名作为我公司的名字！”在经过同意后，新公司 Bushiroad 诞生了。

木谷高明与他的 Bushiroad，打造了多款 TCG，接下来就让我们看看这些在日本甚至在中国大陆都有大量玩家的 TCG 吧：

## 1、Weiβ Schwarz

黑白双翼（Weiß Schwarz，简称 WS）是 Bushiroad 的头牌产品，2008 年开始开始发售，最开始的三弹分别是『Persona3』、『D.C.～初音岛～/ D.C.II ～初音岛 II ～』以及『Little Busters!』。没错，WS 就是将人气动画游戏作品卡片化的 TCG，后续的一些名作，诸如『魔法少女奈叶』、『Fate/stay night』、『THE IDOLM@STER』、『凉宫春日的忧郁』、『禁书目录 & 超电磁炮』、『Angel Beats!』、『魔法少女小圆』以及最近大热的『Love Live！』、『舰娘』，都有加入 WS 的战线之中。相关内容在『二次元狂热』第 38 期有详细介绍，这里就不再对游戏规则以及游戏特色进行重复阐述了。

WS 目前有推出英文版，不过国内基本都是日文版。所幸 WS 的游戏规则异常地简单，甚至有着“三分钟入门”的传说。所以即使不太看得懂日文，也能很好地进行游戏。WS 的运气成分比较高，但相对来说平衡性还不错，很值得初接触日系 TCG 的玩家尝试。

## 2、ChaosTCG

一款向着万智牌复杂程度看齐的 TCG，基本是以 18 禁 GALGAME 或者相关改编动画以及少量萌系动画作品的卡片化为主。比如『命运石之门』、『白色相簿 1、2』、『传颂之物』、『大图书馆的牧羊人』、『Clannad』等 Key 社作品、『Muv-Luv』系列、『兰斯』系列、『真恋姬






无双』系列等作品也都有入驻。Chaos 有着独特的“嫁”系统，玩家需要选择 1 枚卡片作为自己的 Partner，然后围绕此 Partner 构筑属于自己的卡组，Partner 在游戏过程中是不可以离开场地的。同样，相关内容在『二次元狂热』第 63 期也曾有仔细介绍，这里就不再重复阐述了。目前国内玩 Chaos 的玩家并不太多，而且只有日文版，对于新手玩家来说略有难度。

## 3、CARDFIGHT!! Vanguard

根据卡片对战类动画『卡片决斗先导者』改编的同名 TCG（简称 VG），是目前 Bushiroad 主推的、向游戏王（OCG）宣战的产品。VG 有着类似于 Chaos“嫁”系统的“先导者”系统，类似于游戏的主人公。之前一段时间 VG 在日本国内取得了很大的增长，甚至真的压过了老牌王者 OCG，成为日系第一 TCG。在国内，VG 也逐渐得到推广，与 OCG 有着并驾齐驱之势。

以上就是 Bushiroad 目前主打的三款 TCG 了，这些 TCG 基本在日本全国卡牌店的占有率上，都具有压倒性地优势。同时每年也都有类似“世界杯”的大型赛事，让来自全世界的选手们参与其中（比如 2013 年 WS 的世界杯总冠军就是来自美国的选手）。

除了以上三款 TCG 外，Bushiroad 还有与手机卡游结合的“Five Qross”之类的另类 TCG 产品，都在各自的领域占有一席之地，这里就不扩展阅读了。顺便一提，在 2013 年 12 月 31 日，STAFF 大换血制作的『热风海陆 bushiroad』终于以特别节目的形式，在电视上播出。木谷高明 10 年来的悲愿，终于得到了实现，可喜可贺。



## 非Bushiroad旗下的其他日系TCG

除了日系 TCG 大厂 Bushiroad 之外，还有一些由其他公司制作并推出的 TCG，这里就一并介绍一下：

### 1、Zillions of enemy X

一般简称 ZX，由木谷高明的母社 Broccoli 在 2012 年推出的新 TCG。有着独具一格的故事设定，所以不仅改编为漫画、推出 PS3 游戏『Z/X 绝界的圣战』，而且还在 2014 年 1 月播放了 TV 动画『Z/X IGNITION』。ZX 有着独特的 3×3 方阵战场，游戏开始时需要准备玩家卡和起始卡，放置到场上。不过这些都不是强制的。里面的角色卡被称为 Z/X，在方阵上的 Z/X 一般只能攻击自己相邻格子的敌方 Z/X。这种带有战略战棋游戏性质的游戏方式，是 ZX 的最大特点。

### 2、Precious Memories

由 Movic 和 ensky 两公司一同发售的一款 TCG，简称 PM。与上面介绍的 WS 类似，都是以热门动画作品为主题的周边型卡牌游戏。有『魔法少女小圆』、『向阳素描』、『乌贼娘』、『我妹不可能这么可爱』等名作加盟，与 Bushiroad 进行过激烈地版权争夺，不过因为自身平衡性较差以及新旧淘汰（退环境）速度过快，无法对 Bushiroad 旗下的 TCG 造成太大的威胁。PM 的特色在于卡片的 Cost（费用）可以使用自己点数区（血区）的卡片代为支付。在收
意义上来说，PM 有机会获得声优们直笔签名的角色卡，让众多声优粉获得强大动力。顺便一提，PM 还推出了手游版哦。

SEGA
天下無双のTCG第7弾！
絆の力で勝利をつかめ!!
SANGOKUSHI TAISEN
三国志大戦
TRADING CARD GAME
対戦型カードゲーム「三国志大戦トレーディングカードゲーム」
第7弾ブースターパック 10月31日(木)発売予定!!

### 3、三国志大战 TCG

顾名思义，以三国为主题的日系 TCG。最先是作为一款街机获得了广大的群众基础，街机版就已经推出了实体卡，可以将实体卡插入街机中读取资料来进行对战。2011 年 11 月，SEGA 在万众期待之下，摆脱了大型机械，推出了实体 TCG，三国志大战也更加深入群众了。

既然是以三国为题材的 TCG，那么内容必然是三国和特色武将们了。很多 TCG 常用名词都换成了三国术语，比如万智里的“地”就变成了“国力”，其他还有“自阵”啊“城内”这些极具三国特色的用语，胜利方式也变成了攻破对方“城墙”。

既然是日式 TCG，那么三国志大战 TCG 也不可避免地招募了一众大牌画师，绘制出各色各样的三国角色。笔者印象最深的，就是 N+ 画师津路参汰绘制的，简直犹如超级索尼子 COSPLAY 的“甘皇后”了。除了各种大牌画师绘制的卡图外，甚至还有横山光辉版的特殊收藏卡，实在是三国死忠粉的佳音。

### 4、WIXOSS

WIXOSS 是新晋日系 TCG，于 2014 年



4月26日发售第一弹。作为其宣传方式之一的TV版动画第一季『选择感染者（Selector infected WIXOSS）』也已同时在4月开播，预计还会在10月份播放第二季。

WIXOSS的卡片分为5种颜色，类似于万智的颜色分类，每种颜色都有自己的特性。玩家在游戏里的化身被称为“LRIG”，WIXOSS有专门的“LRIG卡组”，用以培养你的“LRIG”。而通过卡片搭配，让自己的“LRIG”成长，击溃对手的生命护甲，就是WIXOSS的游戏目的了。

## 中国国内的一些TCG

近年来国内也涌现出了一些TCG，大部分国产TCG，都是以日系为主要参考对象的。下面就让我们来看看最古与最新的两款国产TCG吧：

### 1、永恒之轮




“永恒之轮”是国内第一款原创TCG，出品方为广州千骐动漫有限公司，是一个以原创动画与桌游产品为核心项目的老牌动漫文化产业公司。而这个“永恒之轮”就是千骐的主打产品，它诞生于2008年，到目前为止已经有了2000多种卡片。作为国内第一款TCG，“永恒之轮”每年7月都会举行全国范围的大型比赛，这在天朝还是挺少见的。“永恒之轮”还继承了日系TCG产品多平台发展的风格，推出了漫画版以及小说版，将背景世界观设计得有模有样，作为一款国内原创TCG，这一点颇为难得。

游戏方式方面，与一般的TCG相比，“永恒之轮”最大的特色，就是费用不消耗特性。玩家一回合一次，可以从手牌中选一枚卡放置去法力区作为法力石。今后只要法力石的数量和属性达到手牌里的卡片要求代价，就可以使用。也就是随着游戏的进行，玩家可以使用更强的卡片，并且只要手牌充足便可以连发。

### 2、无限冲击




“无限冲击”（INFINITY BLAST，简称IB）是2014年7月才上市的一款最新国内原创TCG。上海夜樱网络技术有限公司开发，主打萌系招牌，以死宅们为目标的日系TCG。之所以要选择这款TCG作为国内TCG的两名代表之一来着重介绍，是因为其多方位地对现今TCG固有模式进行了创新。先说最具特色的创新，那就是费用的使用以及获得方面。IB里的费用有别于一般TCG的卡片堆积，而是存在于游戏外的特殊点数。通常TCG的费用消耗，也变成了转移给对手玩家。讲得详细点，就是IB里玩家一开始会拥有4个行动力（魂石，简称AP），玩家每使用AP，那些指示物就会转移去对手玩家那。也就是说玩家自己所使用的AP越多，对手玩家可以使用的AP也就随之增加。这种双方玩家不断进行牵制以及反牵制，是历代TCG中非常少见的设计。当然，为了刺激玩家进攻，游戏也设计了回合结束时主玩家AP数量不能多于3的规则。




另一项非常有趣的设计，就是IB的伤害处理系统了。IB的游戏目的，是将对方玩家的主卡组削减到负数。一般以卡组削减为游戏目的的TCG，受到伤害后，是将卡组上同等数量的卡片送去弃牌区。但IB却是将受到伤害同等数量的卡片，加入受伤害玩家的手牌。这里值得一提的是，IB是没有每回合自动抽牌的规则的，也就是玩家想要补充手牌，就要使用AP去抽牌。所以IB里主要的补充手牌方式，那就是受到伤害了。不过通过受到伤害来补充手牌也并不一定是好事哦，因为有着受到伤害时手牌多于7枚时就要弃牌到5枚为止的规则。所以即使中了一大波伤害，最后能够留下的也只有5枚而已。

目前IB已经上市，IB的官方Q群是：310156740 有兴趣的朋友可以去关注一下这款国产萌系原创TCG哦。

## 结语

玩家与玩家的面对面交流，实体卡片的价值以及交易市场，大型比赛中登上人生巅峰，是实体TCG与卡牌网游、手游最大的优势。这也是为何笔者在卡牌手游大行其道的今天依然坚持推崇实卡TCG的原因所在。而在上文中，从创始到最新、从老美到日本再到国内，我们已经便览过大部分知名实卡TCG产品。这里面如果有一款让各位读者心动的TCG的话，那笔者便不算作无用功了。▲

# 圣地巡礼界的“业界良心”
## ——P.A.WORKS 作品巡礼大盘点（上）
## The Most Valuable Anime Tour

■文/完蛋了的国王
■责编/稗田阿吃 ■美编/迷梦



▲这张PA主角小全家福的背景就是富山县南砺市城端町善德寺。为什么站在真一郎身边的是乃绘呢？官方想表达什么呢？

## 引言：

放眼整个日本动画业界，只有一家公司做到了旗下所有的TV动画都采用了实地取景的拍摄方式，这家对圣地巡礼事业做出了卓越贡献的动画公司既不是名震天下的京都动画，也不是以高调而著称的A-1 Pictures，而是身处于偏远的北陆之地的P.A.WORKS。最近PA的新作『玻璃之唇』再度掀起了一轮新的圣地巡礼的热潮，于是笔者计划分两期全面回顾一下PA的作品及与其相关的圣地巡礼活动，来彻底了解一下PA独特的“乡土动画”所蕴含的魅力，也借此探寻PA与富山县带有建设性的合作方式对整个ACG产业的启示。

## P.A.WORKS：北陆大地上的璀璨遗珠
### Bright Jewel On The North Land

日本的动画产业总体上呈现出“东重西轻”的态势，有92%的动画公司集中于东京和大阪，其中设在东京的动画企业又数倍于大阪。而在以上两地之外的动画公司以京都动画和P.A.WORKS为代表，是业界真正的少数派。那些没有把办公场所设在大都市的动画公司一方面远离产业的中心，感受不到产业的脉动；另一方面也很难吸引到优秀的动画人才放弃便捷的都市生活加盟进来。而克服了以上诸多困难的P.A.WORKS可以说是业界真正的异类。

PA的创始人堀川宪司1965年生于爱知县，年轻时在富山大学化学科接受了高等教育，虽然就读期间就因为受吉卜力的感召而中途退学，投身到了动画产业中，但堀川在富山县生活的一段时光曾给他留下了美好的回忆，也为他日后重回富山创业埋下了伏笔。1997年堀川与著名动画监督真下耕一共同在东京创建了动画公司Bee Train，日后真下耕一的绝大部分代表作都由这家Production I.G的子公司负责搬上荧屏。不过其实就在Bee Trian创业后没几年，堀川就于2000年与真下分道扬镳，携家带口搬到了当时的富山县东砺波郡城端町（现在的南砺市）开办了全日本唯一一家没有将本部设在县厅所在地和政令指定都市以外的小城市里的动画公司，开始了个人事业的崭新阶段。创业时的公司名称叫“越中动画本铺”（富山县自古属于越中地区），两年后更名为P.A.WORKS，意为制作“Progressive Animation（先进动画）”的公司，在这之后的十几年里，堀川用他独特的经营理念实践着制作“先进动画”的初衷。

PA设立伊始就得到了当地政府的大力支持，公司在一家废弃的旧医院大楼内安家，在各界的帮助下很快建设起了生活设施齐备的员工宿舍楼，从而更方便吸引人才入驻。在事业草创阶段，PA也曾度过了一段艰苦岁月，靠堀川在业界的老关系，尤其靠P.I.G和BONES的鼎力支持，以新锐下请公司的姿态参与到了很多著名动画的制作工作中，逐渐积累起了口碑和人才储备。经过近7年的蛰伏2008年PA首度推出元请制作的TV动画『真实之泪』，并借此在业界一鸣惊人。

## 以富山县为原点的PA巡礼之路
### A Tour Around Fuji

富山县出过一大批著名漫画家，其中新一代酷拽屌漫画家兼画师三轮士郎，以及新百合



▲白雪皑皑的冬季如童话世界一般的白川乡，这里是『寒蝉鸣泣之时』雏见泽村的原型



▲五箇山相仓的合掌村落，与白川乡一同被列入了世界文化遗产名录




旗手なもり在笔者之前的文章里已经详细介绍过。富山县的漫画家传统源自藤子不二雄二人组,而动画事业的发展则借由PA之手发扬光大。在堀川选中富山县这块宝地之前，富山就曾出过著名监督细川守、河森正治，动画人设画师松原秀典这样的大师级人物，其动画土壤并非多么贫瘠。

在なもり一文中笔者就曾提到过“加贺百万石物语”的故乡之一富山县是一个有着悠久历史和独特文化氛围的地方，这样的地方作为旅游胜地便再合适不过，而PA在圣地巡礼方面不遗余力的大力支持与富山县当地政府对旅游振兴事业的投入和支持相结合后引发了美妙的化学反应，PA迄今为止是唯一一个为整个县打造观光推广动画的动画公司，就连名字里带地名的京都动画也从未尝试过这样高规格的合作。

富山县所在的北陆地方古代有加贺、能登、越中三国成三角形排列，富山县西面的石川县现在包括了加贺、能登两国大部分的区域，富山县则覆盖了越中、加贺和能登剩下的地区。越中自古不是经济发达地区，与繁华的京都有着微妙的距离感，加上又是日本有名的豪雪地带，久而久之形成了独特的地域文化，为了抵御强降雪而设计的大倾斜度屋顶的民居现在以列入世界文化遗产的五箇山合掌造村落之名而闻名于世；这里自战国时代以来就是日本净土宗信仰最虔诚的地区之一，对婚姻、家族和生育下一代的观念都很正统；富山境内有日本三灵山之一的立山，自古就有的立山信仰加上神奇的冰川自然景观使立山连峰和冰川成为富山县旅游的名片；富山县也是一个风吕传统悠久的地方，在关东一带经营公共浴室的从业者中很多都出自富山。以上的地域特色和价值观，在PA的很多作品中都有刻意或不经意的流露，让观众感受到一种北陆特有的风情。

PA所在的南砺市是富山县面积仅次于富山市的城市，但其人口只有5万多人，乃标准意义上的地广人稀。南砺市东面是富山市，富山县县厅所在地，古代越中国的核心城市，也是著名温泉乡。南砺市南部与岐阜县的飞驒市和白川村接壤，后者与五箇山一同被列入了世界文化遗产名录，而且是『寒蝉鸣泣之时』中雏见泽村的设定原型，虽然动画里并没有直接出现，但在游戏原作中有白川村的实地取景。南砺市的西面是石川县的金泽市和白山市，两地都是著名的温泉乡，金泽市还是石川县县厅所在地，自古以来也是北陆最繁华的大城市和观光胜地。在石川县取景拍摄的有『Angel Beats!』和『花开伊吕波』。从这些描述中不难看出南砺市周边的旅游资源有多丰富，尤其是古迹、山岳(包括冬季滑雪)和温泉这三项，是北陆人民引以为傲的资本，当然换句话说也是PA在制作动画时经常会考虑的取景对象。

从石川县继续向西行就达到了地域涵盖了古代越前国和若狭国的福井县，比较靠近石川县的福井县坂井市三国町就是这次PA的新作『玻璃之唇』的取景地,福井县的美滨町还是『中二病也要谈恋爱』的取景地之一，可见京都动画也看中了福井县一带算不上观光胜地，却很有悠闲生活气息的海岸线。

离开福井县往南就是京都府，其圣地巡礼的代表作之一『有顶天家族』笔者之前就曾撰文介绍过。PA的其他取景地分布在近畿的和歌山县和三重县，中部的长野县，关东地区的东京和神奈川县镰仓和江之岛(详见上期对『TARI TARI』的巡礼)，但最远达到的地方还是我天朝的最大城市魔都上海,『CANAAN』时在国内掀起的一股圣地巡礼热潮至今仍旧让人回味无穷。

如果摊开一张日本地图就会发现，PA以南砺市作为原点，将其取景地逐步向外扩张，虽然有些地方离富山很远,但这样的机会并不多，PA还是立足于本乡本土，利用家门口主场作战的优势充分发挥圣地巡礼文化的魅力。这种强调地元文化的务实态度与京都动画如出一辙，有时候甚至更胜一筹，这是PA能够在这个分野中站在顶端的一大资本。

## 真实之泪：惊艳于南砺市的原点之作

## Tour Of True Tears

6年前，曾经轰动一时的“养女与养鸡女之争”最近又重现江湖，原因很简单，如今将新作『玻璃之唇』带到观众面前的还是6年前的那个西村纯二和P.A.WORKS。

当年的『真实之泪』之所以能赢得如此强烈的反响，其中一个很重要的因素就是那是一部真正讲述生活在富山县当地的高中生之间恋爱故事的青春群像剧，通过剧中角色能让观众感受到富山人的价值观和他们的真情流露，关于这一点在了解了笔者以上提及的富山县历史

和当地宗教文化背景以后，或许我们会对剧中某些情节有更透彻的理解。

笔者认为围绕着『真实之泪』的地域性有四点是值得深入探讨的，但鉴于篇幅有限则点到为止。

首先是党争的焦点之一“养女”汤浅比吕美在仲上家地位的问题。比吕美是真一郎父亲友人的女儿，在比吕美父母双亡后被接纳入仲上家成为事实上的“养女”。能如此爽快接纳一个与自己无血缘关系的女孩，这恐怕与富山人在全日本都显得非常突出的大家族的包容性不无关系，这种超强的包容性甚至引起了真一郎母亲的猜忌和醋意。仲上太太一度怀疑比吕美是丈夫与比吕美母亲有染后的私生女，其根据之一恐怕也是出于笃信佛教净土宗的富山人厌恶堕胎的行为，即便是私生女也要抚养长大。“继母”对比吕美的敌视是造成比吕美和真一郎关系从尴尬到明朗，间接引发党争的原因之一。

其次是“养鸡女”石动乃绘人气的来源之一便是她的经历比之父母双亡的比吕美似乎更值得同情。一方面当然是因为真一郎的劈腿使她成为了感情上的卢瑟，外表坚强内心脆弱的卢瑟向来能博得很多同情分。另一方面乃绘的设定中没有提及她的父母，但提到了抚养乃绘兄妹长大的奶奶的去世对乃绘的打击很大，真一郎的出现一定程度上抚平了她心灵的创伤。之前提到富山人家族的包容性，其中一点就是三代甚至四代同堂，由祖父母照料孙辈的情况特别普遍，有统计表明幼儿由父母和祖父母共同抚养的家庭比例在富山有56%，列全国第三。




▲『真实之泪』角色特别住民票，在南砺市限量发售，特别抢手



▲这条就是304国道，曳山和舞蹈的人群在这条路上前行，巡礼的地点也大多分布于道路两侧



▲曾在2009年5月的一次『真实之泪』感谢活动中推出的名为“泪三景”的当地酒




▲在同一个活动中限定销售的“小爱特制今川烧”，单价100日元

以上设定就是基于富山人家庭的这一特性而来的。

第三是仲上家世代经营酒藏，并打算由真一郎继承一事。自家酿造并贩卖的“地酒”在日本各县市都很普遍不足为奇，富山也不以酿酒闻名，但酒藏是一门家族手艺和产业，需要集全家族力量来维持经营，富山县是日本全国家庭收入最高的县，大家族生活在一起但日子过得很富裕，说明很多人家都有自营的产业，富山的成功商人也不少，日本四大财阀之一的安田财阀创始人安田善次郎便是富山市人。所以真一郎的父亲希望儿子子承父业并不奇怪，只有这样才能确保独子未来不会自立门户，大家族不分裂并能一直过上富足的生活。仲上太太最后接纳了比吕美恐怕也是考虑到希望她未来嫁给自己的儿子后能继续维系大家庭的生活。

第四就是『真实之泪』中的民俗元素了。剧中上演的“麦端祭”其实是由南砺市当地在5月举行的城端曳山祭和9月的城端麦屋祭组合而成的。城端曳山祭是一个始于江户时代的带有宗教色彩的祭典，曳山也叫山车，是一种上面装载着各种节日道具的大型轿辇，我们不妨理解为一种花车。日本大多数祭典说白了就是拉着（或扛着）花车（花轿）游街，一群人跟着跳广场舞而已。动画 OP 中有全景可以看到山车和跳舞的方阵。以真一郎为首的剧中人物跳的民俗舞蹈南砺市五箇山一带的古代民谣叫“麦屋舞”，简单来说就是一种合着当地的民俗音乐，跳传承多年的规定舞步的一种民俗表演。原本城端曳山祭上是舞狮的，可能考虑到舞狮就看不到角色的脸于是换成了城端麦屋祭上演出的麦端舞。

PA 的 TVA 原点之作『真实之泪』不仅把舞台设在富山县南砺市，并以富山的一些地名如石动、黑部、高冈等作为角色的姓氏，还非常贴近现实的将富山当地人的民风和民俗也融入到了角色的生活和言行中，最后还用当地最有名的祭典活动将剧情推向高潮。动画当年在富山引起巨大反响，事后包括监督西村和声优主役在内的 9 人都被聘为南砺市观光形象大使。此后虽然没有详细数据表明圣地巡礼活动在经济层面上的效果，但产经省 09 年当即拨款



▲出现在最终话的分手候车厅，地点在冰见市阿尾海岸线





▲动画播出后，HACHI-HACHI 店堂内的摆设跟动画中相比丰富了不少



▲善德寺会馆，是剧中角色排练舞蹈的场所





▲主人公们就读学校的原型是城端中学

2000 万日元给富山拍摄了一套观光景点介绍动画，制作方正是 PA，而且这也为日后 PA 揽下『恋旅』的制作埋下了伏笔。这种循序渐进的推进手法曾被评价为是继『幸运星』以后最成功的圣地巡礼案例。

## 南砺市城端町半日游
### A Half-Day Tour Of Nantoshi

『真实之泪』的取景地大致分为三类：南砺市城端町内的圣地、南砺市其他町内的圣地、富山县其他城市内的圣地。

有着“越中小京都”之称的城端町是一个内陆小镇，町内以古迹善德寺和城端曳山祭以及城端麦屋祭两大民俗活动而闻名，这些要素均出现在了动画中，其中善德寺是一个很重要的取景地，主人公上下学的一些场景在寺院周围拍摄，而寺院旁的善德寺会馆则被用于剧中角色排练麦屋舞的场所而反复出现。表现角色生活和感情戏份很多的学校的原型是城端町唯一一所中学城端中学，由于学校内不让拍照，里面有没有鸡窝就不得而知了。南砺市其他町内的取景地只有两处，一处是福光町的一条小商店街，一处是商店街附近的一条河堤，在动画第 7 话出现过。众所周知，『真实之泪』一个非常重要的场景就是真一郎与乃绘相恋、约会、并最终分手的海边防洪堤，因为乃绘经常在这里唱起“真一郎的鞋底上也有蟑螂”的童谣，而被日本圣地巡礼同好们戏称为“蟑螂海岸”。虽然南砺市并不靠海，但『真实之泪』用到海景的场合意外的很多，主打海报上五位男女主角凭风而立的海岸线是富山市的八重津滨海水浴场。真一郎与乃绘经常约会的防波堤的实际取景地有两处，一处是高冈市越中国分地区的海岸线，也就是俗称的“蟑螂海岸”；另一处是冰见市阿尾附近的海岸线，出现在两人最终话分手的场景里，岸边有一个小小的巴士站候车厅，是一个令人印象极为深刻的悲伤的场景。

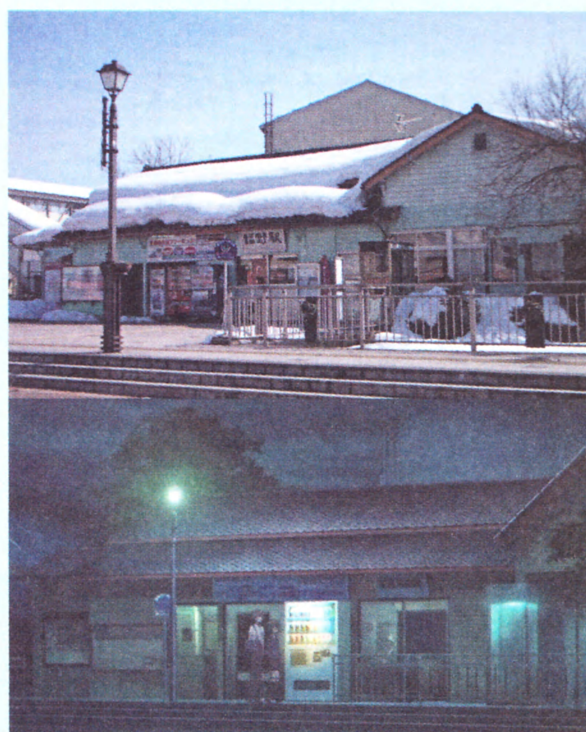
从观光和巡礼两不误的角度来说，对富山县的巡礼路线适合从南到北贯穿富山县。从岐阜县白川村进入南砺市境内，一路游览白川乡·五箇山的合掌村落，从白川乡有 1 天 4 班的巴士直达城端站。JR 城端站内现在应该仍然张贴有动画的海报并保留了圣地巡礼者的留言簿，

目的地：富山县南砺市城端町
交通方式：JR 西日本城端线城端站
建议巡礼路线：城端站（观光案内所）——》善德寺、善德寺会馆——》城端曳山会馆——》P.A.WORKS 本社——》城端中学
游览时间：半天
巡礼价值：★★★

一旁的观光案内所里还展示了一批与动画有关的图文资料，这里是一个理想的巡礼中转站。城端町内大部分取景地都在沿车站前的 304 国道一直南行的道路两侧。走到善德寺前的交叉路口，向西拐就是善德寺和善德寺会馆，继续南行可以看到存放曳山祭山车的曳山会馆，接着是石动家原型的一排旧式住宅楼，这里是 PA 的员工宿舍，然后隔壁便是 PA 本社所在地，再继续往南走到达城端中学前的十字路口，右手边就是城端中学。整个南砺市城端町的巡礼大致如此。顺带一提的是剧中女主角之一的安







▲ JR 城端线的福野站

藤爱子家开设的今川烧和果子店“爱酱”的原型是高冈市一家叫 HACHI-HACHI 的章鱼小丸子店，这家店内现在摆满了『真实之泪』的周边商品，俨然一个小博物馆。此外在高冈市的古城公园也是一处取景地，这里就不具体介绍了。

# Another：经典恐怖悬疑剧降临南砺市

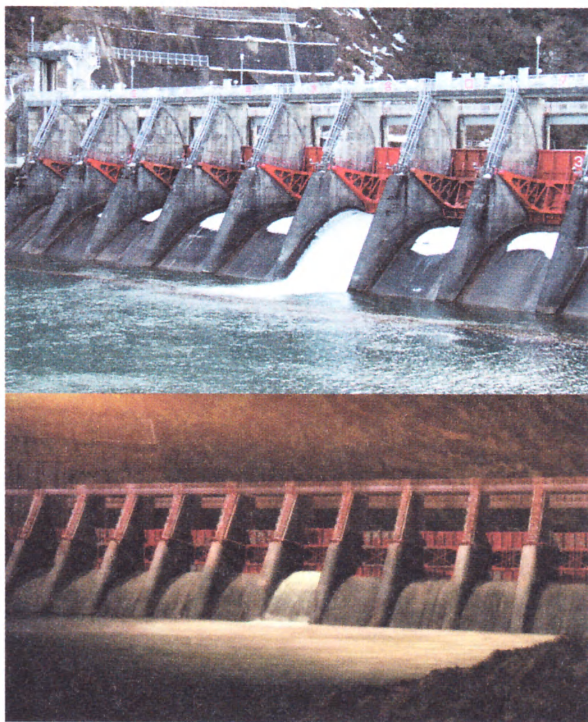
## The Tour Of Another

绫辻行人，日本著名的推理小说家，被『十二国记』的忠实拥趸们尊称为“小野主上”的小野不由美的丈夫。作为“新本格派悬疑风格”推理小说的旗手，绫辻行人成名很早，代表作也很多，尤其是早年获奖无数的“馆系列”。『Another』（国内翻译为『替身』）是绫辻后期的一部作品，最早发表于 2009 年，两年多以后

的 2012 年 1 月就播出了由 PA 改编的 TV 动画版，而且是绫辻最快被漫画化并动画化的作品，可见在创作伊始就将跨平台化操作考虑在内了，是一部融入了潮流思维的作品。

PA 在选择这部作品时力邀人气画师伊东杂音操刀角色原案设计，为绫辻行人作品的首度动画化保驾护航，并外聘了著名监督水岛努来执导筒，尽其所能为『Another』造势。由于绫辻的风头在国内完全被东野圭吾盖过，其小说原作的知名度并不高，动画的人气也表现平平。不过在日本这部小说本篇加外传销量过百万册，经过漫画化和动画化后还拍摄过真人电影版，可见人气还是相当不错的。

『Another』原作中的舞台夜见山北中并没有明确的地域特征，从氛围上说很像南砺市一样的北陆小城市，于是 PA 将其拍成了第三部以南砺市为舞台的动画(第二部是 2011 年的『麻衣的魔法和家庭之日』，一部在富山县每月的家庭日播放的短篇动画)。既然之前已经充分利用了城端町的旅游资源，那么这次 PA 自然想把取景地推广到南砺市的其他町，以及与南砺市接壤的富山县其他小城市，这次被选中的有南砺市福野町、井波町、小矢部市石动町、砺波市庄川町等地。



▲庄川庄口大坝，位于庄川水纪念公园内



▲取景地之一福野高中前的一处信号灯

# 南砺市巡礼资源的二次发掘

## Second Excavation Of Nantoshi

南砺市的东面是富山市，北面有两个小城市，西侧的是小矢部市，东侧的是砺波市。『Another』有一部分取景地就在以上两个城市。

『Another』中最重要的一个场景就是名为夜见山北中的学校，这所学校的原型是由三处取景组成的，中庭部分来自于南砺市福野町的福野高中；校舍是参照小矢部市石动町石动小学设计的；旧校舍的原型则是福野町内一栋重要的文物建筑物严净阁。

严净阁在动画第一话和最后一话中首尾呼应般的都有出现过，作为剧中重要线索的 26 年前的旧夜见山北中 3 年级 3 班的合影，其背景中出现的就是后来弃之不用的旧校舍的原型严净阁。福野町位于南砺市北部，与小矢部、砺波两个城市接壤，是一个人口 14000 多的安逸小镇，2004 年才刚刚并入南砺市。严净阁是福野町内一座有百年以上历史的重要历史建筑物，目前属于富山县立南砺福野高中，这所学校的前身是富山县简易农学校，严净阁就是在 1903 年落成的农学校旧址。这栋二层的百年老建筑目前仍在正常使用中，得到校方许可的话在楼内拍摄完全不在话下，从照片里看校舍地板、扶手、窗户、桌椅都干净如新，作为仍能正常



▲北陆唯一的摩天轮位于鱼津市的“幻影乐园”内



使用的历史保护建筑，其性质很类似于『轻音少女』的圣地旧丰乡小学，当然来此巡礼的人远不如丰乡小学多就是了。

剧中还有其他四处让人印象深刻的镜头，一处镜头出现在动画第一话开篇时的乡村水田，这个镜头是从井波町闲乘寺公园里拍到的砺波平野散居村的全景，在黄昏落日中看上去格外恬静美丽。闲乘寺公园在最终话里也有戏份，可以找到男女主角并排所坐的长椅，顺着他们的视线就能看到山下的散居村。一处是第一话开篇中的大坝，这座闸门被漆成红色的大坝在砺波市庄川町段的庄川上，叫庄川庄口大坝，大坝附近有一座庄川水纪念公园，取景的角度就是在这所公园内。一处是也出现在第一话开篇中一晃而过的小神社，对这座神社的考据有很大分歧，有人认为是庄口大坝附近的神社，有人认为是福野町的隐尾八幡宫，也有人认为就是 PA 本社附近的一座城端神明社中的妙义神社，据说绫辻行人在看过 TV 动画版以后也做了一次圣地巡礼，并在推特上证实神社的原型就是妙义神社，从照片对比看似乎是各有千秋的感觉。最后一处是在后来发售的动画第 0 话中的一个摩天轮的镜头，北陆一带游乐场屈指可数，所以这个镜头是远赴富山县鱼津市的“幻影乐园”拍摄而来的。

『Another』的圣地非常分散，旅行目的地的观光资源也不如城端町那么集中和有价值，巡礼起来颇有难度，理论上说从城端站搭乘 JR 西日本城端线北上可以分别达到福野町和砺波站，可以去拜访一下严净阁、庄川水纪念公园和砺波平野散居村。其中散居村不是正式的名称而是指一种居住状态，是当地比较有名的农家乐景点。






## 来自风平浪静的明天：一次不那么“玛丽苏式”的圣地巡礼

## A Lull In The Sea

笔者要聊的第三部 PA 作品是刚刚完结不久的情感题材大戏『来自风平浪静的明天』。这是 PA 与冈田麿里继『真实之泪』、『CANAAN』和『花开伊吕波』之后的第四度牵手，也是『花开伊吕波』成功后拍摄的第二部半年番原创动画。这部曾被堀川社长形容为“PA 的年轻







▲海底世界的小镇是按照希腊米克诺斯岛的地中海风情小镇设计而成的，白色风车为米岛上所特有，笔者去年曾造访过这个梦幻般的小镇




取景上很下功夫的作品，但可能与原作将舞台限定于熊野古道、东京、长野户隐山等几个地方，取景会比较有针对性有关。遇上『来自风平浪静的明天』这样幻想元素较多的作品，只有一个小渔港可以用实地取景来塑造一番，于是篠原监督大概是用到了拍摄前作时的一些心得，将取景地选在了远离北陆地区，却离熊野古道很近的三重县熊野市波田须町和北牟娄郡纪北町，这里可以说是动画最重要也是唯二的圣地。

## 冷门与热门的三重县
## The Popular Place Called Mieken

属于近畿"二府五县"之一的三重县由于地处纪伊半岛的东侧，离京都和大阪距离最远，自古就不属于经济和政治发达地区，县内圣地巡礼资源奇缺，只有不足十部动画与本地有关，其中绝大部分还是"路过"的性质，可能『来

STAFF 们摩拳擦掌跃跃欲试的一部动画"实际上是由一群在业内早已成名的老将们合力制作的，该剧监督是曾与 PA 合作过『RDG 濒危物种少女』的篠原俊哉，此人也是『黑执事』的监督。动画角色原案是因『电波女与青春男』和『我的朋友很少』而大红大紫的ブリキ，人设由『Another』时提拔的石井百合子担当，加上"日本玛丽苏"冈田麿里，这样的卡式在 PA 任何同级别作品中都显得很有竞争力。

『来自风平浪静的明天』是一部典型的冈田玛丽苏式的三角恋（多角恋）虐心剧，即便因为ブリキ的乱入而在画风一定程度上削弱了"PA 原产"的感觉，但唯美世界观的营造和细腻感情戏描写仍能看出冈田深厚的功力，也博得了一批忠实拥趸的认可和追捧。关于动画本身在本刊之前的文章中早有详述，笔者不想就此展开。不过与该剧超强卡式半年档主打番组的地位有点背道而驰的是『来自风平浪静的明天』在圣地巡礼方面所下的功夫倒是 PA 所有 TV 动画里最马马虎虎的。想来冈田玛丽苏是一个非常喜欢把真实世界中的舞台搬到二次元作品中的人，或许是作风比较老派的监督篠原俊哉对圣地巡礼并不怎么感冒的缘故吧。他之前的作品『濒危物种少女』毕竟也是一部在实地







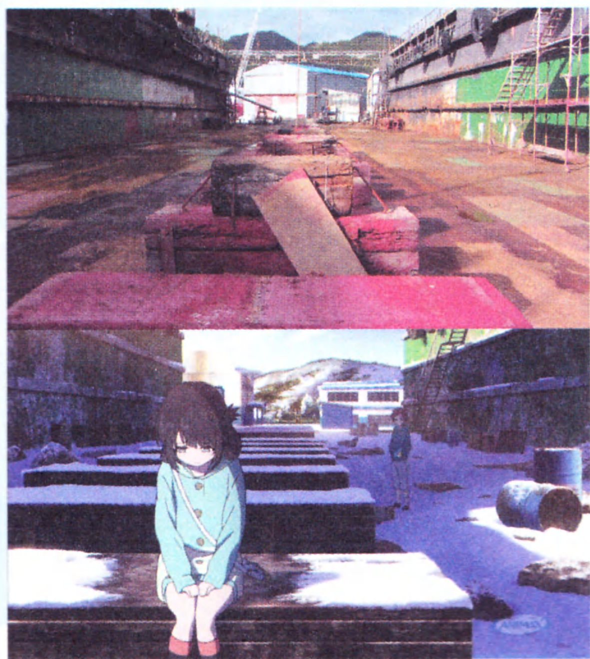
自风平浪静的明天』是迄今唯一一部将主要取景地落户于此的作品。

三重县在古代相当于伊势、志摩、伊贺三国及纪伊国的一部分相加而成的广大领域，伊势国是伊势神宫的所在地，故有相当重要的宗教地位。现代的三重县因为伊势神宫、伊贺流忍者、F1 铃鹿赛道、以及已被列入世界文化遗产的熊野古道而闻名遐迩，旅游资源也不可谓不丰厚。

伊势神宫是祭祀天照大神的全日本所有神道教神社的本宗，日本人对伊势神社有近乎狂热的信仰心，古代很多信徒跋山涉水几个月只为在有生之年参拜一次伊势神宫，现在参拜的传统仍很流行，2013 年一年接待的参拜客就高达恐怖的 1400 多万（相当于十个日本人里就有一个去参拜了伊势神宫）。伊势神宫的规格很高，参拜的礼仪也跟其他绝大部分神社不同。伊势神宫还有一项名为“式年迁宫”的特别仪式，60 年举行一次，2013 年刚刚举行了第 62 次迁宫，花费了 550 亿日圆的巨资完成，感兴趣的话可以看一看 NHK 制作的纪录片『迁宫』。日本人对伊势神宫有特殊的感情，不过与之有关的 ACG 作品其实并不多，过去有『朝雾的巫女』、『超译百人一首』、『野良神』三部作品以伊势神宫为背景进行过取景。

“纪伊山地的灵场和参诣道”是 2004 年登陆进世界文化遗产名录的日本 14 项世界文化遗产之一，这项文化遗产的规模很大，涉及和歌山、奈良、三重三个县，囊括了吉野、大峰、高野、熊野三山等宗教名山和神社（熊野三山不是三座山，而是三座熊野神社），以及熊野参诣道、大峰奥驱道、高野山町石道三条参诣古道。其中从纪伊半岛通向熊野三山的熊野参诣古道全部位于三重县境内，古道共 5 条，长度从几十到 100 多公里不等，徒步行走非常吃力，故而体现出信徒的虔诚。

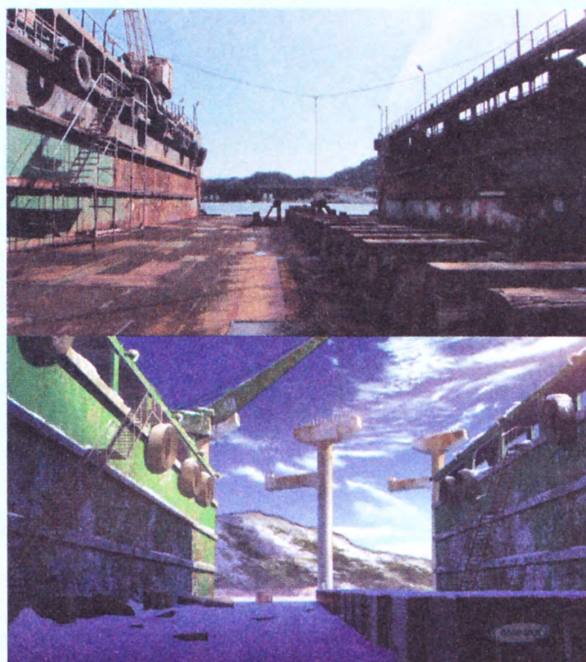
著名的忍者之乡伊贺也属于三重县的范围。现在仍保存完好的伊贺上野城有伊贺流忍者博物馆，展示过去在这里繁荣一时的伊贺忍者之里的修行和生活细节，同时伊贺上野城还是有着“俳圣”之称的日本文人松尾芭蕉的故乡，有他的纪念馆供参观。以上这些再算上三重县高级的松阪牛，日本首屈一指的铃鹿赛道的话，三重县拿得出手的旅游资源真真是丰富多彩，不愧为日本人想去的前五位的观光目的地之一。



▲船台上烂得恰到好处的枕木在动画上看上去就像木箱子



▲波田须站前的隧道道口



▲新长岛造船所的一座船台，因为有一定的危险性，在不经厂方允许的情况下来巡礼是莽撞之举

## 纪伊半岛一日游
## Peninsula One Day Tour

三重县这样一个好山好水的地方却几乎没有什么 ACG 作品去实地取景，实在是让人大为不解，或许是宗教氛围太浓郁了些。篠原俊哉监督 2012 年制作『濒危物种少女』时如果不是因为原作将舞台限定于和歌山县的话恐怕也不会跑去实地取景，笔者大胆猜测在当时取景过程中篠原对纪伊半岛一带崎岖的海岸线和恬静的小渔港产生的兴趣，于是决定选择熊野市波田须町和北牟娄郡纪北町为『来自风平浪静的明天』的取景地。

熊野市位于三重县南部，南面直接与和歌山县接壤，西面面向熊野滩。波田须町是一个人口只有 200 多人的小町，有一座无人车站 JR 波田须站，通行 JR 东海纪伊本线，连接着中部最大城市名古屋和关西最大都会大阪市。这个小站一天内经过的班次极少，上下车的客人不超过 20 人，而这里就是剧中主角们生活的小镇上唯一车站的原型。

从熊野市沿海岸线向北，经过尾鹫市就能抵达第二个取景地北牟娄郡纪北町，这个小镇无论是热闹程度还是产业发达程度都远胜波田须町。纪北町有人口 17000 多人，水产业是支柱产业，境内有三个渔港。位于北部纪伊长岛区内的新长岛造船所是这次的第二个主要取景地。动画第 16 话出现的船厂和码头的镜头就是在这里拍摄的，想去巡礼一番未尝不可，当然前提是要经过厂方的许可。



▲剧中角色将这些枕木拆下来当柴烧，现实中当然是不允许的

如果要为『来自风平浪静的明天』特别设计一趟圣地巡礼之旅，说难挺难，说简单也简单。难点在于，花大价钱去拍一个无人小站和一家船厂毕竟不值，要串联起周边著名景点的话显得路途遥远，耗时耗力。说简单是因为毕竟从名古屋出发去三重县，或者从和歌山县绕海岸线到三重县的交通还算方便，可以安排住宿在名古屋当天往返，也可以住宿在和歌山县南纪白滨、胜浦一带多不胜数的温泉旅馆。如果想好好玩一玩三重县内的景点，尤其想巡礼一下伊势神宫的话，选择在津市、松阪市、伊势市这些三重县大城市居住一晚也是个不错的选择。推荐从名古屋出发乘坐关西本线在龟山站接纪伊本线到多气站，转乘参宫线至伊势市站，下来游玩伊势神宫的外宫，之后同样在多气站继续搭乘纪伊本线南下至纪伊长岛站和波田须站巡礼，结束后原路返回名古屋。注意从伊势神宫外宫到内宫距离为 6 公里，可搭乘神都巴士往返。另外纪北町有一段藏于深山中的熊野古参道叫马越峠，体力好的话也可以走上一段。▲

目的地：三重县伊势市、熊野市波田须町、北牟娄郡纪北町
交通方式：JR 东海参宫线伊势市站；JR 东海纪伊本线波田须站、纪伊长岛站
建议巡礼路线：名古屋市——》伊势神宫——》纪北町——》波田须町——》名古屋市
游览时间：一天
巡礼价值：★★★★

# 企业佣兵「双枪侠」莱薇

■提供 /E2046 ■责编 / 如月千华 ■美编 / 迷梦



— 信息 —

莱薇
售价 : RMB 912.81
VIP 价 : RMB 848.91
产品编号 : PF7482
系列 : 黑礁
高度 : 25.00 cm
重量 : 1.10 kg
比例 : 1/7
涂装完成品 :
http://www.e2046.com.cn/product/20185
GK 白模 :
http://www.e2046.com.cn/product/17094

『黑礁』是一部描写犯罪的暴力漫画作品，2006 年被改编成动画。故事发生地点设定在泰国一个虚构的海滨城市，黑礁是一个为众多黑帮势力办事的商会，主要在海上运送不同的“货物”，也包括“人”。本次介绍的莱薇是一名华裔美国人，有“双枪侠”的外号，是一个认为一切都可以用暴力与金钱解决的重刑通缉犯。两柄武器是银色贝瑞塔 M92FS Inox 半自动手枪。以莱薇为题材的手办其实并不多，Gathering 今次推出的涂装完成品是难得一见的新作。

此作有别于一般 GK 手办的沉闷做型，包含了两个面部可供替换，分别可咬住香烟与弹匣（太不良了吧 –v–）。左手亦可更换成握枪或手持弹匣。可玩性高，玩家可随意决定展示形态，好像买了两只产品回家一样。涂装方面，本次这款效果出色，莱薇右肩膀上标志性的刺青都能细腻表现。上色最困难的眼部亦显得极为有神，依足原作的金色双眼绝对是明艳照人。细看的话更会发现皮带和靴子上的纹路摺痕都极为逼真，Gathering 团队这次制作的用心程度可想而知。成品更免费附送白模版本没有的圆形展示地台。更贴心的附增说明书，组合起来轻松简单。

如果你对这套经典的动漫画还未忘记，对莱薇又喜爱的话，这个诚意之作绝对值得你收藏啊！市场上再难以找到这个人物的高质素成品了。你心动了没？

# 敵艦襲來！深海栖舰





『舰队收藏』可以说是本年度最受欢迎的作品之一了，除了一众各有魅力的舰娘之外，被称为“深海栖舰（しんかいせいかん）”的敌方舰队相信玩家定不陌生。

今次介绍的 PVC 产品无疑就是可化身为美少女人形的 WO 级高等战舰，或者可以说是空母ヲ级。本次造型比较冷酷，完全切合作为第一海域镇守府 终极 BOSS 的形象。身旁漂浮的舰载机更可自由放置，可玩性高。最萌的地方当然是她顶着一顶巨大怪物形成的帽子，玩家亦可随意脱下，露出被帽子遮盖的清爽发型。

## 信息

深海栖舰
售价：RMB 928.14
VIP 价：RMB 863.29
预计推出日期：2015 年 2 月
产品编号：PV4821
系列：舰队收藏
高度：25.00 cm
部件数量：1 件
比例：1/8
制造商：Good Smile
PVC：http://www.e2046.com.cn/product/21248
GK 白模：http://www.e2046.com.cn/product/21256



# 苍蓝钢铁战舰 高雄



## 信息

高雄 (PVC)：
售价：RMB 750.73
VIP 价：RMB 659.26
预计推出日期：2014 年 10 月
产品编号：PV4808
系列：苍蓝钢铁战舰
高度：20.00 cm
部件数量：1 件
比例：1/7
制造商：ques Q
PVC：http://www.e2046.com.cn/product/21222
GK 白模：http://www.e2046.com.cn/product/20369





“高雄”，原为海雾舰队东洋方面巡航舰队第一舰队所属重巡洋舰。后来被魅力四射的主角千早群像吸引才改为留在苍蓝舰队 。作为最具人气的心智模型，高雄拥有醒目的蓝色的展发加上苗条的身材。

今次 ques Q 推出的作品虽然比例只是 1/8，但设计上完全突显到高雄人设的优点。标志性白色连身短裙配上黑丝，完全突显出其修长的美腿。侧身向后望的经典姿势令其表现得更为诱人。充满动态的蓝色秀发更采用渐变颜色效果，发梢部为较接近白色的淡蓝色，层次更为分明。你有被这位化名“青树贵央”的美女吸引吗？▲

info

| | |
|---|---|
| 游戏名 | 魔女こいにっき |
| 中文暂译 | 魔女恋爱日记 |
| 公司 | Qoo brand |
| 原画 | 小桜りょう，狗神煌、朝倉はやて |
| 剧本 | 新島夕、博恵夏樹、佐藤礼 |
| 音乐 | 樋口秀樹 (BGM)，水月陵 (BGM) |
| 发售 | 2014 年 5 月 30 日 |

# “我爱的人不爱我”

I LOVE THE PEOPLE DON'T LOVE ME

## ——『魔女恋爱日记』与新岛夕的 GALGAME 恋爱哲学

■文 / 七濑 kaede ■责编 / 如月千华 ■美编 /ASKI

## 引言
PROLOGUE

很久很久以前，有位美丽的公主和英俊的王子经历了种种困难，最终幸福地生活在了一起；很远很远的某处，有位可爱的姑娘和可靠的骑士历经了重重艰险，然后携手开始了新的人生……童话里的爱情是那么单纯，只要付出就能得到回报。但现实却不会那么尽如人意，我们可能没有理想的外貌，也没谁拥有神奇的魔法，两情相悦更多时候只是人们的一种憧憬，没好好谈过恋爱就结婚生子的人也不在少数；即使找到了真爱，生活也不会像童话那样在最灿烂的一刻戛然而止，美丽的人儿会老去，美好的回忆也会褪色——正因为现实往往是残酷的，人们才会去追求故事，但若是一味追求故事，我们能得到什么，又会失去什么呢？

新岛夕，在名不见经传的游戏品牌 SAGA PLANET 旗下通过『初雪樱』等被称为“四季系列”的作品而为玩家们熟知的新生代写手，他或是近年来 GALGAME 玩家口中谈论比较多的话题之一。不管玩家们对他是褒是贬，但他和他的作品都炙手可热这一点是不会错的。2012 年，他在完成『初雪樱』之后宣布离开了 SAGA PLANET，并在沉寂了一年半之后，才于去年公布了以新品牌 Qoo Brand 的名义发售的新作——『魔女恋爱日记』。今天就让我们一起走进这个充满飘渺虚幻气氛的、并不太甜美的童话故事吧。



## 第○页：故事主线
MAIN STORY

人们常说，春天是恋爱的季节，南乃爱丽丝和她的朋友们也像普通的女生一样，憧憬着能在这个万物萌生的季节里迎来美妙的邂逅。爱丽丝就读的碧方学园拥有悠久的历史和辽阔的校园，这所学园的地标性建筑——时针塔，更是一个充满幻想色彩的地方。“听说对着时针塔许愿恋情就能实现”，被这样的浪漫传说所打动，爱丽丝和朋友们决意前往时针塔，却在通往时针塔必经的森林里迷失，幸好林中教会的神秘修女周防圣为她们带了路。在教会里听到了巨兽嘶吼声的爱丽丝跑出教会探明真相，却看到一本日记从发光的时针塔上落了下来。

爱丽丝把日记带回家之后，禁不住好奇地读了起来。日记的主人似乎是个魅力过人的花花公子，被他搭讪过的女孩很快就会被他带到床上……这本糟糕内容满载的日记虽然每天只解锁一部分来阅读，但青春期的爱丽丝在难堪的同时又忍不住看下去。随着阅读，爱丽丝发现和日记的主角樱井拓海发生过关系的女孩大多是身边认识的人，可是当事人们却纷纷表示绝无此事。这部日记究竟是思春期男生的 YY 产物，还是其中另有蹊跷？再次来到时针塔的爱丽丝遇到了很少来上学的同班同学，神秘的藤田昆仑——昆仑说自己和爱丽丝都是魔女，日记中的男主角是恶魔，而一切都即将结束……

一头雾水的爱丽丝再次打开日记时，一只自称“蔷薇龙”的奇怪生物出现在她面前，它请求爱丽丝为了拯救世界而变成魔女进行战斗，战斗的方法就是收集日记里残缺的部分。觉得自己好像忘记了什么重要之事的爱丽丝为寻回自己的记忆答应了蔷薇龙，就这样，魔女恋爱日记又翻开了新的一页……



## 第一页：加藤恋

THE FIRST PAGE



第一个收集到的是以热爱电影的少女·加藤恋为女主角的故事。某天恋和朋友夜游时被樱井拓海搭讪，虽然拓海对电影既不了解也没什么兴趣，但他还是凭着自己英俊的外貌和高超的话术劝服了恋和他发生关系。交往一段时间后，身为电影狂人的恋表达出了想要自己动手拍电影的意向，却被拓海指责觉悟不够。这时恋说出了她每晚夜游的理由：本来相敬如宾的父母在两年前离了婚，随着改嫁的母亲加入新家庭的她始终无法融入其中，只能沉浸在电影的世界里。在拓海的建议下恋先将身边的一点一滴编辑成了小电影，并且取得了不错的效果；随后她与亲生父亲谈话解开了心结，释然的恋更加坚定了要拍电影的决心。

"后来恋所拍摄的处女作获得了巨大成功，红毯之上她向众人介绍起那位一直帮助着自己的人生伴侣……"

——拓海是日记的主人，也是这个世界的缔造者，只要他有意，赋予恋一个这样圆满的结局并非难事，但拓海知道成功应该用自己的双手去创造，所以虚幻的他选择不留痕迹地离开恋身边。



KATOU REN

**加藤恋**

CV：橘まお

## 第二页：梢明美

THE SECOND PAGE

梢明美是一个性格弱气的新人教师，非常认真地对待工作，但因为心肠太弱时常会被调皮学生牵着鼻子走。

一日，拓海在外夜游时意外发现了她的秘密——她白天是碧方学园的教师，夜晚竟在酒吧里做陪酒小姐。共有秘密之后两人的关系自然超越了普通师生，渐渐信赖起拓海的明美也开始对他说起做陪酒小姐的原因和自己的身世。明美代替自己的生病母亲在自家酒吧接客，她的母亲当年和一位名门之子相爱并且怀孕，但还是因害怕耽误对方前程而选择了分手。最近酒吧经常有一位觉得明美像自己女儿的客人光顾，看到他钱包里的照片，拓海意识到那个人确实是明美的生父。虽然现在两人还没有相认，但明美和父亲交谈甚欢时幸福的样子告诉拓海明美的故事到此为止，拓海再次消除了喜欢过的女孩关于自己的记忆。



KOZUE AKEMI

**梢明美**

CV：鹿野まなか

## 第三页：柏原美衣

THE THIRD PAGE

在学园长时计坂零的帮助下，拓海他转入了碧方学园。对拓海来说不管在哪儿正事都只有一件，那就是把妹，这次成为他目标的是和他同班的眼镜娘柏原美衣。美衣身为班级委员，因为性格善良，不怎么会拒绝别人而经常吃亏。乍一看上去给人感觉很普通，其实心里也有着改变自己的愿望。她平日里从事着帮人摄影的打工，某天在汉堡店里工作时她被店主请求扮成偶像吸引客人。

看起来保守的美衣内心其实非常憧憬偶像，在拓海的鼓励下她决定一试，没想到大获成功。拓海继续加大对美衣的攻势，美衣每过多久就沦陷了，两人度过了一段 love love 的幸福时光。偶尔从事偶像活动的美衣名气越来越大，竟然有经济人来请她正式出道。做偶像让美衣解放了被压抑的自我，觉得自己不能再为她做什么的拓海知道，他和美衣的故事该就此结束了。拓海默默离去，美衣被他用魔女恋爱日记抹去了关于自己的记忆。那之后美衣不做偶像时也乐于打扮自己，只是她时常怅然若失，即使忘记了拓海，她也依稀记得自己甜蜜的初恋，以及苦涩的初次失恋……

KASHIWABARA MII

柏原美衣

CV：森川ゆゆ



## 第四页：周防圣

THE FOURTH PAGE

下一个故事的女主角是转到拓海班上女生，周防圣。身兼修女的职务，对神有着绝对虔诚的信仰的她自认为是天降圣子，身上充满了不食人间烟火的气息。这样的她被拓海攻略后也渐渐变得像个普通的女孩子了，即使她依然一口咬定自己是货真价实的天使。

有一天学生们在校内发现一名弃婴，圣立即对其表现出对异常的执着。她把婴儿带回自己所住的教会，决心把婴儿也教育成“天使”。不久后婴儿的父母出现，他们只是不小心将孩子遗失了，现在想将孩子领回去。可是圣却拒绝将婴儿交给他的亲生父母。拓海从明美处得知圣其实是一名弃儿，她从小在福利设施中长大，内心对抛弃自己的生父母充满厌恶。最近圣的母亲似乎有想与圣相认的迹象但一直被圣拒绝。

随着故事的发展圣无法抑制对亲情渴望，和母亲的交流中她得知原来当年自己的父亲婚后不久就死于交通事故，母亲是因受到太大打击患上精神分裂症之后才在无意间遗弃了圣。十几年过去了，病情终于有所缓和的母亲第一个想到的就是来向圣道歉，圣也谅解了她。帮助圣摆脱了名为“天使”的枷锁后，拓海最终还是要离她而去；不过已经不再孤高的圣像普通人一样有亲人有朋友，她今后的人生也不会孤单吧。







SUOU HIJIRI

周防圣

CV：佐本二厘

## 插页：百年爱情

FOLDOUT PAGE

哪怕是只要完成一条线，作品就会解锁一条特殊的剧情——蔷薇色町领主时计坂家的先祖，时计坂歌音的故事，准确的说是关于她的回忆。另外这个故事是也与主人公樱井拓海的神秘身世密切相关。拓海一开始以失忆状态出现在碧方学园内的森林里，是时计坂家的双胞胎姐妹，学园长零和她的妹妹花音收留了他。樱井拓海这个名字其实也是他临时想出来的，他的真名是“Jabberwocky”。某天花音发现了时计坂家先人——歌音留下的日记，关于Jabberwocky的身世之谜也逐渐揭开。

二百年前，也是在这片森林里，歌音遇到了来自遥远国度的Jabberwocky王和他的侍者们。Jabberwocky王自称物语之王，向别人讲述物语是他最大的爱好；而他毕生的追求是建造一座永不停运转的时针塔，那将成为他个人故事里最浓墨重彩的一笔。由于过于追求虚幻的时针塔而荒废了治国，Jabberwocky和他请来帮忙建筑时针塔的魔法使们被国民逐出王宫才来到了此地。身为当地领主的时计坂一家接纳了他。

不久后战争爆发，时计坂家靠着转投他人麾下才勉强保住领土。战后歌音表示想建一所学校，她认为只有让人们接受教育他们才会明白和平的可贵，Jabberwocky便为她出谋划策，碧方学园就这样诞生了。歌音与Jabberwocky王在相处的过程中，两颗年轻的心互相吸引，很快他们发展成了私定终身的关系，歌音身上开始出现妊娠反应。可Jabberwocky是虚幻的存在，歌音的怀孕也只是她的假想。无法和Jabberwocky形成婚姻事实的歌音最终为了巩固领地的和平而献身政治婚姻，出嫁前她向Jabberwocky许诺一定会办好学校并建起时针塔，无力的Jabberwocky只能眼睁睁看着喜欢的女孩离自己远去……







## 第五页：时计坂姐妹

THE FIFTH PAGE

在作品前几条路线完结之后，日记里才会自动开启关于时计坂姐妹的故事。姐姐时计坂零现在担任碧方学园理事长，性格要强容易激动，有时会耍别扭，但本性非常温柔——也就是传说中的“傲娇”了。而妹妹花音和姐姐完全不同，是个温柔冷静的女孩，现在为姐姐担当秘书，喜欢用概率来估算未来将发生的事情。在这个故事里两位存在感极强的少女终于能一展风采，而同时这个故事里也讲述了更多关于过去的秘密：时计坂家不仅是这片土地的领主，她们远在英国的本家还是有名的魔法使世家。花音警告拓海，拥有操控魔女恋爱日记之力的他已经被时计坂家本家盯上。当晚刺客就杀上了门，拓海察觉到时计坂家的刺客其实跟他一样，是靠魔法来维持的虚幻存在。他怀疑时计坂家在研究复制魔女恋爱日记的力量的魔法，刺客就是复制出的成果。

平息了刺客风波后，拓海和零调查了时计坂家家谱发现花音才是时计坂家唯一的后人，







## 第六页：藤田昆仑

THE SIXTH PAGE



再次醒来已经是一年后，这次出现在拓海面前的是神秘的少女藤田昆仑。

在拓海还是 Jabberwocky 王时，昆仑曾经是他请来建造时针塔的魔法使之一，也是魔女恋爱日记原本的持有者。由于 Jabberwocky 恢复沉睡的一年间没有任何故事发生，魔女恋爱日记失去了力量，两人一下陷入了生活费紧缺的窘境。幸好拓海有着不错的理发手艺，两人在小小理发店里过着清贫却愉快的日子。他回想起当年自己被逐出王宫在沙漠跋涉时，侍者们都曾因无垠的沙漠而绝望。所有人都不再相信 Jabberwocky 王能将他们带往遥远的理想国，只有他的王后爱丽丝依然对他深信不疑。可爱丽丝终因体力不支而葬身沙漠，是昆仑用魔女恋爱日记的力量将几乎要被强烈绝望和无力感吞噬 Jabberwocky 王变为了物语之王，利用这本日记他可以将自己诉说的故事变为现实，他所经历的事情也会变成日记上的故事。凭着魔法的力量，Jabberwocky 王才来到了日本这个国度。昆仑一直喜欢着 Jabberwocky，拓海也回复了她的心意——因为冥冥之中他记得曾经自己也是这样和喜欢的人一起在小小的理发店里愉快地生活着。

零只是魔法的产物，而时计坂家的现在的当主不是别人，正是附在花音身上的歌音。为了得到足够的时间实现当年和 Jabberwocky 的约定，歌音研究起了让自己能转世附体到后代身上的魔法。但是拓海无法原谅霸占花音身体的歌音，一番战斗过后歌音虽然败下阵来却露出了幸福的笑容，也许她执着地停留在人世几百载，为的只是再见 Jabberwocky 一面吧。这样一来歌音的魔法失效了，零的存在也即将消失，为留住零拓海使用了自己的魔力，短时间内消耗了过量魔力的他陷入了沉睡……









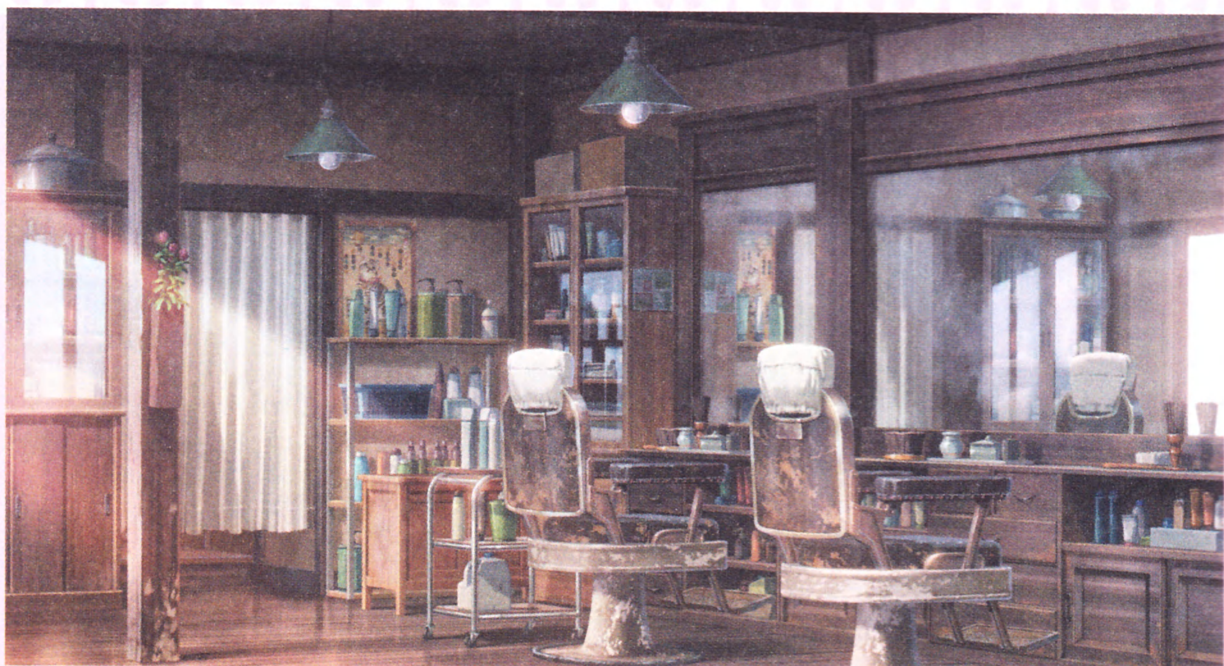

FUJIDA KONRON

**藤田昆仑**

CV：山田ゆな

明明应该是得到了期许了太久的幸福，昆仑却无法将事实隐瞒。她告诉拓海他真正爱的人不是她，他是因为真爱遗忘了自己受到了太大打击，才会要求昆仑用魔女恋爱日记夺去他的记忆。拓海决定不再逃避，这次他拜托昆仑恢复他的记忆，开启故事的最终章……





## 第七页：南乃爱丽丝

THE SEVENTH PAGE

爱丽丝是个性格开朗、生活悠闲的女生，独自生活在自家的小理发店“南乃理容店”里。对恋爱抱有幻想，又时常仿佛忘记了什么般怅然若失。和魔女恋爱日记和蔷薇龙的相遇改变了她的生活。

南乃爱丽丝的母亲早逝后父亲再婚，更不幸的是父亲也在不久后去世了，只剩下爱丽丝和后母以及她的三个女儿一起生活在父亲留下的小理发店里。爱丽丝被这些毫无血缘关系的家人使来唤去，甚至没法自由地去上学，但她始终保持着积极向上的心态，真的就像灰姑娘童话里的女主角。

某天上学路上爱丽丝偶遇被大家称为学园~~handsome~~王子的樱井拓海，无法忍耐其发型的爱丽丝非常直率地上前推销自己家的理发店，殊不知拓海其实是镇上第一的美容院（兼百货大楼和高级餐厅）“仙度瑞拉”的主人。出乎爱丽丝预料的是，几天后拓海真来到了她家的南乃理容店，还邀请她参加即将在自家高级餐厅举办的舞会。正当爱丽丝苦于没有礼服无法参加打算放弃时，曾经被她帮助过的高年级生栗原进为她准备好了前往会场的礼服和豪车。一如童话中的展开，拓海被礼服姿态的爱丽丝迷住了……不过很没童话感的是，酒后乱性拓海想把爱丽丝带到床上时被她扇了个大耳光（该）。

不知是不是这一巴掌让拓海觉醒了什么新的癖好，在学校里找到了爱丽丝后，拓海又收购了南乃理容店。“我要让全世界知道，这家理发店，被我承包了”——剧本俨然从灰姑娘变成了霸道总裁爱上我。后母和她的三个女儿满心欢喜地搬到了拓海准备的新家里，只有爱丽丝为了守护父母留下的回忆坚决不愿离开。习惯于养尊处优的拓海和平民派少女爱丽丝多灾多难的同居生活开始了。~~这真的不是韩剧吗？~~

共同生活得过程中，两人渐渐少了摩擦，多了对彼此的了解。不幸的是，某天他们放学回家时发现南乃理容店被人纵火。拼命想要守护的回忆之地化为灰烬，一向坚强的爱丽丝也不免大受打击。不忍看着爱丽丝如此痛苦，拓



NANNO ALICE

**南乃爱丽丝**

CV：楠原ゆい





海告诉她自己是魔法使，能够把想象出来的故事变成现实。借由拓海的魔法，南乃理容店恢复了原状，爱丽丝也在此时注意到自己对拓海的心意。

向拓海表白、顺利和他成为情侣之后，爱丽丝最喜欢的事就是在枕边听拓海讲晚安故事。从前有一对青梅竹马，两人保持着淡淡的暧昧，但关系上却没有什进展……直到一位帅气多金的青年对女孩发起了攻势。女孩在两人间犹豫了一段时间，最终还是选择了青梅竹马的男生，之后两人共同经营起一家小小的理发厅。高富帅青年没有就此放弃，他利用自己的财产开了一家更大更豪华的美容院，还附带百货大楼和高级餐厅。每周他都会在自家的高级餐厅里举办宴会，希望能吸引到当年喜欢过的女孩。可是他所做的一切都是徒劳的，女孩直到去世也没有在宴会上出现过……这是拓海当年和爱丽丝母亲的故事，因为他是不会老去的魔法使，所以现在才有这样和爱丽丝重新来过的机会。

如果是在童话里，到这里就是说着“可喜可贺可喜可贺”结束故事的时候了。但是生活不会在这里结束，爱丽丝会老去，而身为虚幻魔法使的拓海却永远都是年轻的模样。几十年的岁月逝去，终于爱丽丝身上出现了老年痴呆的症状，她失去了关于拓海的记忆，精神也回到了还在读高中的少女时代。无奈的拓海为执意要上学的爱丽丝安顿好了学校的事情之后，便默默离开了她。自己的故事再一次没能迎来好结局，太过悲伤地拓海请求魔女恋爱日记的主人昆仑抹去他的记忆……

失忆后的拓海被时计坂姐妹收留，又与数名少女成为了恋人，这便是我们之前看到的故事。但即使不记得曾经发生过什么，冥冥中的伤感还是令拓海若有所失。最终觉悟到即使得到了拓海的人也不得到他的心的昆仑恢复了他的记忆，爱丽丝在时针塔捡到昆仑的魔女恋爱日记之后，拓海变成蔷薇龙来到她身边，希望能通过收集故事的方式帮爱丽丝找回记忆。爱丽丝意识到自己其实是年过花甲的老太太而非高中生，也想起了自己和拓海的种种经历。在亲朋好友温暖目光的注

## 终页：永恒之梦

THE FINAL PAGE

如果只看上面那个“End1”的话，『魔女恋爱日记』这部作品算是治愈中带点致郁，不失新岛风格的同时不至于让人难以接受，至少不用给暖人心田加上引号了（笑）。（尽管仔细想想，一个痴呆老婆婆身着学生制服如少女般嬉闹、扮成可爱服务生给客人们上菜的场景着实有些报复社会。）不过，素来对异性恋苦大仇深的 FFF 团五星上将新岛夕同志会就这么放过他故事里的人物吗？ ED 结束后，当沉浸在淡淡感伤的玩家们正对着标题画面发呆时，新的剧情以及后续的 End2 出现了。

在一片沙漠的绿洲中，化身为蔷薇龙的 Jabberwocky 与身着阿拉伯服饰的爱丽丝、圣、时计坂姐妹以及美衣嬉戏着，充满身处后宫其乐融融的温（欠）馨（烧）感。忽然，Jabberwocky 察觉到了违和感——昆仑不在。

再次醒来时他身处于空无一人的蔷薇色町，只有借由他物语之力维持存在的零陪在他身边。Jabberwocky 回想起和自己发生过恋爱关系的



女孩子里有相当一部分叫“爱丽丝”这个不怎么常见的名字，查了资料才发现圣的原名叫周防有朱（发音同爱丽丝），但不知谁篡改了她的名字。Jabberwocky 断言这个城镇里还有一位魔法使，她才是魔女恋爱日记真正的主人。这时昆仑现身，将他带往时针塔——幕后黑手所在的地方。

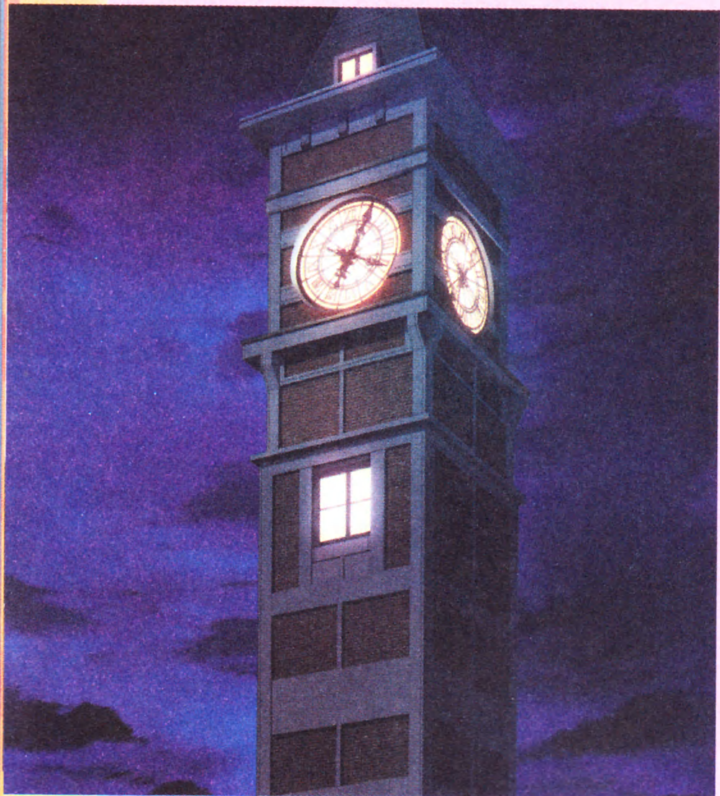
在那里，出现在 Jabberwocky 眼前的是爱丽丝——准确的说，那是 Jabberwocky 是国王时他的妻子。当年 Jabberwocky 在舞会上对美丽的她一见钟情，很快就将她娶为王后，但没过多久 Jabberwocky 发现自己并不是真的喜欢爱丽丝。Jabberwocky 冷落了爱丽丝，但爱丽丝对他炽热的爱意却有增无减，那份得不到回报的悲伤爱情逐渐变得疯狂。后来 Jabberwocky 一行人被流放出王国，他在爱丽丝死后请求昆仑使用魔女恋爱日记将他们变成永恒的魔法使。其实魔女恋爱日记是爱丽丝和昆仑共同制作出来的，她和昆仑协商消去她自己的一切痕迹，成为日记世界外的阅读者。

爱丽丝一遍又一遍地看着日记世界里自己心爱的人和其他女性走到一起，这份极痛的单思永远不会被 Jabberwocky 知晓，把自己想象成被 Jabberwocky 所爱的女性就是她唯一的乐趣，她喜欢操纵 Jabberwocky 和名为爱丽丝的女性结合也是为了方便自己带入其中。可是一直游走于各路女性之间的 Jabberwocky 竟也有一天遇上了想认真相伴一生的人，那就是南乃爱丽丝。这让日记世界外的爱丽丝嫉恨得发狂，是早已黑化的她动用干涉日记世界的力量，南乃爱丽丝才会患上老年痴呆忘记一切。

昆仑实在看不下去这样虐人虐己的黑爱丽丝，便帮助 Jabberwocky 和爱丽丝破镜重圆，顺便留下线索让他找到这里。知晓了真相后，Jabberwocky 对满身狂气的黑爱丽丝依然没有任何好感，已经习惯于把自己带入日记享受 Jabberwocky 爱情的黑爱丽丝也不再需要他。可是日记里侧世界的 Jabberwocky 是无法战胜身为日记主人的黑爱丽丝的，黑爱丽丝将永远不会爱她的 Jabberwocky 变成了时针塔的一颗齿轮。此刻 Jabberwocky 真的化为了永恒，而黑爱丽丝将就这样不断重复咀嚼她所爱之人和其他人的爱情故事……







## 你和她和她还有数不清个她的恋爱——剧情解析

SCENARIO ANALYSIS

不知是不是新岛夕因为得到了和狗神煌这样业界知名的美女画师合作的机会而软化了态度，本作描写恋爱问题有些讽刺意味的调侃横向比起烧光一切情侣（字面意义上的）的『初雪樱』还是要高明一些的。歌音篇里 Jabberwocky 和歌音的别离凄美无奈却又充满着现实感，Jabberwocky 曾经拥有无上的权力和无尽的金钱，可悲的是一味沉溺于幻想的他连自己心爱的的女孩都守护不了，只能让人哀其不幸怒其不争；另一方面，如果说 Jabberwocky 是空想家，那歌音就是一名出色的实干家。碧方学园的创立、时针塔的建造、蔷薇色町的繁荣，这一切都是歌音用自己的力量完成的。没能和 Jabberwocky 结为夫妻是她心中永远的痛，但从他那里继承了梦想全部被她变为了现实，她的坚忍和努力是值得尊敬的。

而南乃爱丽丝的故事里，拓海和爱丽丝母亲的那段往事才让 Jabberwocky 真正地成熟起来。他意识到即使自己是物语之王，也不总是成为故事的主角；即使凭借魔法的力量，也无法改变他人的想法。正是从这段失恋经历中得到的教训让拓海决心守在爱丽丝身边和她相伴永远，不再沉溺于物语的世界，一直流连于情场的 Jabberwocky 也终于得到了真正属于他的幸福。

End2 登场的黑爱丽丝虽然戏份不多，但无疑是玩家们讨论的焦点所在。从剧情上看，她会落得这般田地确实令人唏嘘，对黑爱丽丝一见钟情后却又将其抛弃的花心国王 Jabberwocky 也确实是个非常差劲的丈夫。但是这场遗憾的恋爱和失败的婚姻里，黑爱丽丝完全没有责任吗？和 Jabberwocky 结为夫妻后的黑爱丽丝每天只是闷在房间里看书，不执行政务也不跟昆仑和 Jabberwocky 之外的人会面，可想而知本来就内向的她婚后给人感觉有多阴沉，除了外貌没有什么能吸引到花花公子 Jabberwocky 之





处也无可厚非；而真正和 Jabberwocky 走到最后的南乃爱丽丝是个十分普通却又开朗坚强的女孩，她和黑爱丽丝可以说是完全相反的两种人。察觉到婚姻和爱情出现危机之后，软弱的黑爱丽丝不去努力挽回，只沉浸在顾影自怜的悲伤中，想着靠魔法这种作弊的手段将心爱之人囚禁在物语的世界里，把自己带入故事女主角和 Jabberwocky 恋爱，又因为嫉妒故事中的女主角能得到自己所爱之人的爱而发狂；反观爱丽丝，在和蔷薇龙的一致努力下恢复记忆寻回爱情的她身上那股积极追求真爱的热情，正是黑爱丽丝所欠缺的。

其实想想看，Jabberwocky 真的像黑爱丽丝所说的那样，完全不爱她吗？在沙漠跋涉的途中黑爱丽丝因为体力不支身亡，为了前往黑爱丽丝生前无比向往的乐园，Jabberwocky 才拜托昆仑用魔女恋爱日记将自己变成物语、变成没有具体形态的龙。黑爱丽丝只注意到了 Jabberwocky 冷落自己的表象，却不去挖掘深层原因，甚至可以说，她爱的不过是爱着 Jabberwocky 却得不到对方爱情的自己罢了。所以，黑爱丽丝最后也没有得到救赎。恋爱是两个人的事情，把自己封闭在自己世界里的她将永远无法与心爱之人互相理解，两人的心意只是平行线，只留下时针塔的齿轮悲伤地不停转动。

细节方面，作为一部以“物语”和“童话”为主题的作品，『魔女恋爱日记』自然也是少不了引用童话梗的。出自爱丽丝梦游仙境的爱丽丝和 Jabberwocky，阿拉伯童话天方夜谭……不过除了最后 Jabberwocky 被（黑）爱丽丝所杀这点与童话原情节相似以外，其他的引用并没有什么实际价值。在用童话情节暗示故事情节这一点上，同样使用了爱丽丝梗的 SCA 自所写的『素晴らしき日々』明显要更胜一筹。

其实本作情节算不上出色，玩家们普遍比较推崇周防圣和时计坂姐妹的个人路线还算有些水准，而例如一上来就是当头一“炮”的加藤恋线和“身经百战的帅哥通过打炮传授你们一些恋爱的经验”的配角故事凑 H 场景数嫌疑严重，而且笔下男主早 O 已经成为新岛夕写作特色一部分，按两下鼠标结束了的 H 场景有多少实用性也有待商榷；而且不论怎么为男主的滥情套上“只是魔女恋爱日记中的故事”和“黑爱丽丝暗中操纵”的理由来解释，见一个抱一个的行为始终不是每个玩家都能接受的。

这款作品之所以能获得高评价，主要加分点都在叙述诡计和故事结构上。外表看起来可爱声音听起来软萌的爱丽丝竟然是一个……老太太，这个事实从各种意义上都很令玩家震撼（也有部分玩家表示没在游戏里看到老太太模样的爱丽丝非常遗憾……你们是混 O 度恋老吧的么！），尽管老太太爱丽丝扮成高中生去上学还维持了很久没被拆穿这点十分都合，不怎么禁得起推敲，但玩家们纷纷被新岛夕这一手摆了一道是真的。

## 花花公子鸣泣之时——浅谈本作中的 meta 元素

ABOUT THE METAGAME

“metagame”意指“元游戏、超游戏”，顾名思义，这种游戏里会含有一些暗示游戏外玩家的存在或游戏内人物直接与玩家互动的情节。此写作手法常见于推理小说，因此含有 meta 要素的游戏多多少少也会带有一些悬疑推理的色彩。在 metagame 里，玩家不再只是不停按鼠标阅读剧情的存在，根据作者的设置，玩家也可以作为一份子直接参与到剧情当中。可想而知，若能成功应用 meta 要素，给玩家带来的震撼和感动是绝非普通游戏所能比拟的。早年蛭田昌人在『鬼作』里利用这种手法写出了颇为惊艳的桥段，后来的『Ever17』让 metagame 为更多玩家所认知。不过由于 metagame 对剧本家的要求较高，而且一般注重整体构架大于具体情节，属于比较挑人的游戏类型，因此大多数 metagame 还是很冷门的。去年的『君と彼女と彼女の恋』算是近年来知名度较高的 metagame 之一，出人意料的是新岛夕竟然也在自己的新作里也玩起了这手。

围绕着“讲故事的人”和“读故事的人”展开的故事很容易让人联想到 meta 元素 。故事没有作者便不会诞生，但没有读者也成不了故事。经由魔女恋爱日记这个特殊的记录工具，樱井拓海在现实中经历的事情成为了日记里的“故事”，被日记真正的所有者黑爱丽丝所阅读。End2 里黑爱丽丝作为魔女日记读者和黑幕的身份被揭晓，黑爱丽丝宣布不再需要 Jabberwocky，尽管没了他魔女恋爱日记就不会再出现新的故事，但如同时针塔那永不停转的齿轮，只要她不断反复阅读魔女恋爱日记里的故事，她的爱情就不会结束。

那么，黑爱丽丝在故事里象征着什么呢？从她“戏外观测者”这个身份来看，玩家们首先会想到的答案的就是她象征着玩家本身。玩





家嫉妒花花公子 Jabberwocky 不管怎么玩都能找到妹子这点听起来倒是挺有现实感的（笑），不过这似乎还不是黑爱丽丝身份之谜的全部。

在这里回头看看拓海（Jabberwocky），此人吸引妹子的过程总是一帆风顺并且还能很快解锁啪啪啪场景，确实剧情中多次提到“脸帅”是他的一大优势，但跟更根本的原因是魔女恋爱日记的真主人黑爱丽丝要把自己带入到和 Jabberwocky 的恋爱故事当中，所以 Jabberwocky 才会不断恋爱——这种关系就像玩家对 Galgame 的需求，因为有人要玩黄油推妹子，所以男主不管多废柴都能顺利地俘获女主角芳心；爱上男主角不一定是女主角的意志，只是剧情需要这样发展就会有这样的展开而已。从这个角度看，黑爱丽丝似乎又象征着 Galgame 制作者。

游戏发售一个月后『魔女恋爱日记』官网上更新了一段黑爱丽丝的独白：

“我知道你这一个月干了什么哦，尽情玩弄了我们之后又对其他游戏的女主角移情别恋了吧。不管没关系，恋爱就是那样。漂浮不定的心总爱见异思迁，只有被留下来的故事彷徨地继续着。我会在这里不断重复着和你的故事，所以你不回来也无所谓。你（和我）不一样，我不需要你。所以，再见吧。”

——这段话颇有『君と彼女と彼女の恋』女主角之一曾根美雪的感觉，黑爱丽丝明显是站在 Galgame 女主角的角度说的。当通关一个游戏之后我们很快又会去转投其他游戏女主角的怀抱，但是对于游戏的女主角们来说，即使游戏结束她们依然无法离开这个世界，只能一遍又一遍重复着不会在发生新情节的 Gal，就像黑爱丽丝捧着那本不会再发生新故事的魔女恋爱日记来回阅读。没有了新的情节，即使玩家在回到游戏的世界里，对女主角们而言也毫无意义，因此爱丽丝说“我不需要你”。

由于黑爱丽丝的戏份和台词实在是过少，新岛夕又故意对这个角色进行了模糊描写，使得玩家虽然能看出她的存在意有所指，却又得不到明确的答案。海猫 EP8 曾经就是用这样的写法让故事结束，也许就像昆仑在游戏里常说的“怎么解读故事取决于读者”，不同的人会有不同的理解，很难统一出一个中心立意来。唯一能确定的就是，最后把 Jabberwocky 变成一颗齿轮的新岛夕依然恨着 motemote（受欢迎）的家伙（笑）。





## FFF 团五星上将是怎样炼成的——关于新岛夕和他的写作历程

STHE AUTHOR AND HIS EXPERIENCE

有人写作是因为天生出口成诗，有人写作是为了掩盖身高上的劣势，而更多的人写作只是为了混口饭吃，或者他小时候有个爱留作文作业的老师。不过，新岛夕是不能和这些俗人混为一谈的，一切的奇迹竟然是大学时期他追求心目中的女神失败……当时新岛和女神经历了什么我们已经无从得知，能够确定的只有他在感情遭受过一些挫折。新岛夕偏爱描写作品中的男女主角最后天各一方或天人永隔这样郁闷的结局，而且登场角色被烧伤、烧死的情节出现频率也很高，可以看出他是化悲愤为力量，化秸秆为笔杆，通过写作来贯彻他的烧情侣事业了……

而 SAGA PLANET 是 Visual Art's 旗下的一个品牌，创立以来作品一直以萌拔和重口凌辱为主，新岛夕加入 SP 后的处女作『聖炎天使エレアノール -Blaze Angel Eleanor-』也是个看名字就知道是魔法少女战触手的大路货，







事到如今估计已经被当作黑历史了。其后的『Coming x Humming!!』是SP走大(废)众(萌)化路线的第一作，这类以田园为舞台的萌系作品走向大抵差不多，能治愈在都市生活中疲于奔命的玩家们就已经算是计划通了。这部SP出品的galgame版"乡村爱情"亦不例外，没什么值得一书的特点，也没什么找来补的价值，当年可以看做最大卖点的萌系原画现在看来显得简陋无比。本作在剧情上获得的评价虽不高，新岛夕笔下的芝山姐妹倒是萌煞了不少玩家。这证明他确实有写萌作的天分，也让SG坚定了继续走萌系路线的决心。

通过『Coming x Humming!!』初尝甜头的新岛夕企划这一作时心里就打(举)起了小算(火)盘(把)，决定在下一作里加入凸显个人风格的要素(也就是烧情侣)。尽管现在提起"温暖人心的新岛夕"无人不知，但对于从上作才开始接触SP的人来说，"四季系列"的第二作『ナツユメナギサ』(夏梦渚)是非常有欺诈性的。虽然后来初雪樱夺得了更多殊荣也有了更好的销量，但在不少新岛厨看来，夏梦渚至今仍是他的巅峰之作。冲着可爱人设玩这部作品的玩家们完全没想到，随着剧情发展，看似废萌小清新的故事竟会急转直下变得致郁无比，同时却又让人忍不住为之感动。梦境和现实、挫折与成长、爱情与亲情，这些Galgame中经常会讨论的话题在新岛笔下被演绎得残酷又不失美好。尽管夏梦渚剧情上也存在着这样那样的不足，但这份震撼已经足以冲淡其缺点，让玩家们真正记住了SP这个品牌和新岛夕这名剧本家，并开始期待他们下一作的表现。

接下来SP推出的是以秋天为背景的『キサラギ GOLD ★ STAR』(如月金星)，就结果而言，这作回归了春的欢乐激萌路线。虽然也不免遭遇一些困难经历些许迷惘，但青梅竹马关系的主角们在大多数情节里还是聚在一起嬉笑欢闹，看着他们的玩家们也会感觉到快乐。不过对于新岛夕来说，没能来一发"温暖人心"的展开就很不快乐了。新岛本来想给这作也写个致郁的结局，在一同参与本作的其他剧本家的劝说下，他才勉强饶过这些角色一马。

也许是被其他剧本家阻拦导致没在如月金星里烧到情侣心怀不满，也许是新岛夕觉得自己一个人的笔力就足以驾驭一个游戏，SP四季系列的最后一作『初雪樱』是由他独自完成的。游戏宣传时自称是"温暖人心的校园故事"，玩过才知道不光温暖人心，连肉体都温(焚)暖(烧)了，这也正是新岛夕外号的由来。初雪樱的主题是"毕业"和"复仇"，看似毫不相关的两个词被新岛用校园幻想风格的故事串联起来，有关"毕业"的情节格外受到好评，毕竟那是每个人都经历过的事，让玩家产生亲切感是一个不小的加分要素。不管怎么说，赢得了不少人感动和泪水的初雪樱勇夺2012年getchu美少女游戏大赏Top1，但这时新岛夕却功成身退地离开了SP，并宣称"我不做脚本家了！"，引得天下新岛厨尽泪目……~~新岛夕这一隐退，FFF团将遭受多么大的损失啊！~~

C84上UNiSONSHIFT(也就是伊东杂音在的那家会社)宣布旗下成立新的品牌Qoo Brand，STAFF名单中赫赫写着新岛夕和狗神煌两个闪耀的名字。这个消息一时成了galgame界的大新闻，玩家们不禁开始期待起新岛这次要怎么"温暖人心"……哦不，是和狗神小姐为主的豪华画师群一起奉献出怎样的作品。经过不到一年的翘首企盼游戏终于发售，剧本画师双保险的这部处女作也没背叛大伙的期待，在评价和销量上都取得了不错的成绩(光是国内入正的土豪就不在少数)……看来"我不做XX了！"果然是个让人自打脸之后能在该事业上取得更大进步的flag，从『魔女恋爱日记』里我们能看到新岛写作思路上的变化，也祝愿他今后能够写出更有趣的作品吧。▲



# 从『希德尼娅的骑士』说起的黑铁时代

## 弐瓶勉与他的末世废墟

■文／浅色回忆
■责编／如月千华、白石 ■美编／ASKI

IRON AGE IN KNIGHT OF SIDONIA



*我但愿不是生活在属于第五代种族的人类中间，但愿或者在这之前已经死去，或者在这之后才降生。因为现在的确是一个黑铁种族：人们白天没完没了的劳累烦恼，夜晚不断地死去。诸神加给了他们严重的麻烦。尽管如此，还有善与恶搅合在一起。如果初生婴儿鬓发花白，宙斯也将毁灭这一种族的人类。父亲和子女，子女和父亲关系不能融洽，主客之间不能相待以礼，朋友之间、兄弟之间也将不能如以前那样亲密友善。子女不尊敬瞬即年迈的父母，且常常恶语伤之，这些罪恶遍身的人根本不知道畏惧神灵。他们信奉力量就是正义；有了它，这个人便可以占据那个人的城市。*

*——『工作与时日』赫西俄德*

# シドニアの騎士

KNIGHTS OF SIDONIA

# 星辰大海中的原始人（一）

PRIMITIVE IN THE STAR OCEAN




回顾有史以来的人类创作，我们不难发现地球上这种被划分为哺乳纲灵长目人科的生物，有多么的喜欢折腾自己。

从公元前创作的『圣经』开始，大洪水、埃及十灾以及那些不靠谱的神所降下的不靠谱惩罚便时刻不停地反复折磨着人类。而同时期的古希腊人，也有柏拉图根据道听途说就搞出来的好莱坞大片“亚特兰蒂斯传说”。到了打着恢复古希腊罗马文化旗号的文艺复兴时代，众多的文学家和艺术家自然也把先哲们对灾难的热爱继承并且发扬光大。但丁在『神曲』里写了一篇有关地狱的深度游记；『十日谈』中薄伽丘所设置的大背景是席卷欧洲的黑死病；米开朗基罗绘在西斯廷教堂中的代表作即名为『最后的审判』；就连近代科学之父牛顿也不能免俗，他在阐明动量，发明微积分以及提出金本位制度后，还蛋疼的用他自豪的数学能力算出了一个世界毁灭的时间。

如果说古人对灾难的文艺创作大抵还是为了教化世人。那么今日今时，这个娱乐至上的年代，灾难这个刺激的玩意更像是个好用的票房催化剂。翻开好莱坞的电影列表，每年总得有那么几部要不然天崩地陷、要不然外星入侵、要不然怪物吃人的灾难片。电子游戏也是同样，从『异尘余生』到『半条命』，从『生化危机』到『求生之路』，无论是灾难之中还是一片荒芜的后灾难时代。在这些一切日常规则都不起作用的末世里当个救世主显然能让玩家觉得更酷。

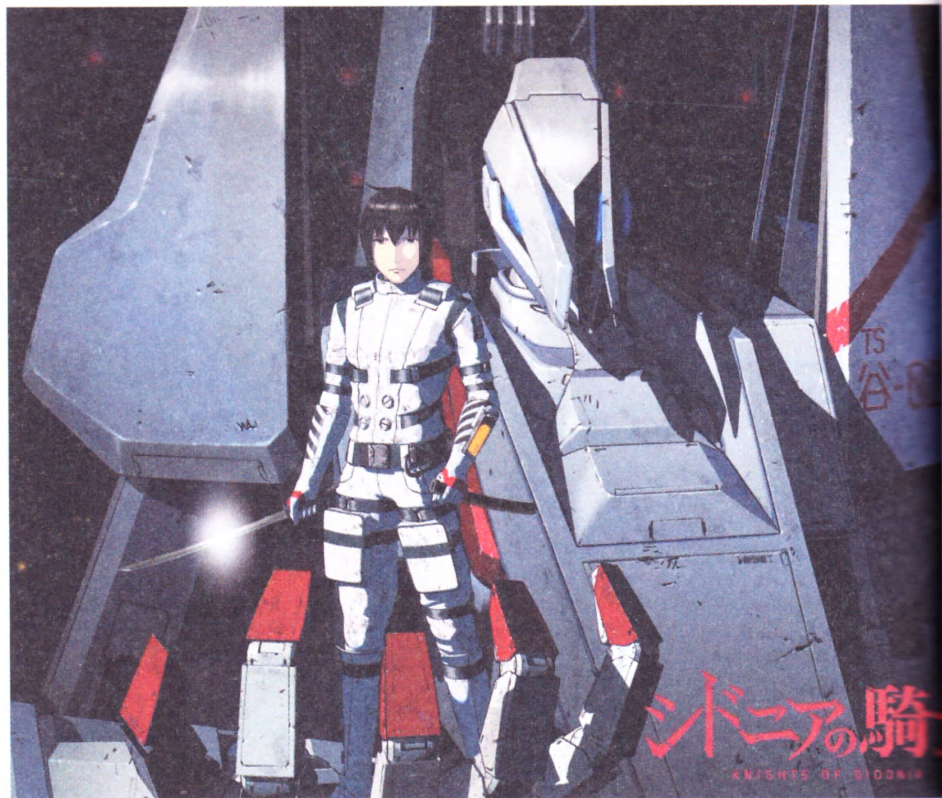
对于自古以来就各种天灾不断，现在依旧平均每天三、四起地震警报的日本来说。灾难这个题材更是亲民的不得了。当然相比把世界毁灭的有理有据的美国人，日本人大概是现实里的灾难经历的太多，其对于灾难的描摹更倾向于神秘化。像望月峰太郎的『末日』，楳图一雄的『漂流教室』，伊藤润二的『鱼』和『漩涡』，这些作品侧重点都不在灾难发生的前因后果，而是灾难中人间百态的表现。不过不管怎么说，人类对想象出一个灾难来毁灭自己肯定是乐此不疲的。我们甚至无法统计出，在这些有关灾难的作品中，纽约和东京到底哪一个毁灭的次数多一些。

シドニアの騎士 KNIGHTS OF SIDONIA

言归正传，本文所要介绍的这部『希德尼娅的骑士』和其作者弐瓶勉就正是灾难题材的良作和高手。在遥远的 2371 年。人类虽然没有因为互扔核弹而毁灭，却遭到了外星生物的侵袭。一种名为“奇居子”的宇宙生命体，毫无预兆地降临到了地球上。尽管此时的人类已经可以操控比核能更为高效的能源“海格斯粒子”，但是奇居子对于这种能源的使用却又比人类高明了百倍不止。人类即使动用核弹与海格斯粒子武器，至多也只能做到清除奇居子的胞衣，而无法对其本体——“真身”造成丝毫伤害。于是人类的失败只是一个时间问题。在地球最终被奇居子凄惨地一切两半后：2384 年，也就是奇居子降临后的第十三年，播种船希德尼娅携着最后一批逃亡的人类自太阳系出航。

在逃亡的最初一百年间，各个播种船还算有着松散的联系。但随着各船之间距离的拉开，人类社会之间的关系也随之微弱下去。2691 年，希德尼娅收到距离自己最近的播种船阿波西姆兹发来的短讯：“再见了，希德尼娅”后，数百艘播种船彻底变成了数百个孤岛，向着浩瀚的宇宙航向未知的命运。

转眼间到了 2700 年，离开地球已经三百年有余的希德尼娅在调查宇宙中一个奇怪的物体“多孔三角锥”时，偶然获得了可以确实消灭奇居子真身的物质“颖”。这种物质外形酷似米粒。加工的唯一办法就是把颖嵌入奇居子的胞衣残骸，再附着在金属杆上制成长枪形状。虽然最终的成品“颖之枪”因为材料的缘故十分稀少。但这毕竟是人类第一次拥有了可以对抗奇居子的手段。









发现“颖”的小队成员也因此功劳步步高升，成为了希德尼娅的管理核心。

当时光再次流转了六百年，曾经并肩作战的战友也犹如航向不同方向的播种船，之间的分歧大到不可能再被弥合。公元 3300 年，依靠着延缓衰老技术连任了数届舰长的小林与首席科学家落合之间产生了严重的冲突。以小林的立场，奇居子是必须要被消灭的。以落合的立场，却认为依靠着效率低下的“颖之枪”和奇居子硬碰硬完全是无意义的消耗战，只有利用生物科技，把人类和奇居子融合起来才是人类生存下去的正确道路。于是落合以“颖是吸引奇居子袭击希德尼娅的主因”为理由，私自丢弃了全部的“颖之枪”并且顺手摧毁“卫人”的生产机构“东亚重工”。试图藉此证明他制造的人工融合奇居子的高超战斗能力。可惜他的人工奇居子刚一登上战场就发生失控。尽管王牌机师斋藤广树第一时间找回了“颖之枪”并击破了入侵的奇居子，但此时希德尼娅已经损失了 99% 的人口。

在生物学上，有个最小存活种群的概念。这个概念阐述了某种生物如要在平稳的自然条件下持续存在 100 年，其初始种群必须拥有一定的数量。对于生产周期长并且一次一胎的人类来说。这个种群的最低个体数是 32 人。不过在动物保护领域里，一般只要某种生物的个体少于 2000，便可以宣布此物种濒临灭绝。所以希德尼娅上劫后余生的 417 人真的是被逼到了最危急的时刻。即使不谈不知何时会再次袭来的奇居子，仅靠这些人手能否兼顾长达几十公里的希德尼娅的日常运行都是问题。

幸而此时人类的科技已经大大进步，在同是被广树救下的科学家科户濑由蕾所提出的计划指引下，希德尼娅上的人类统一进行了基因改造。




这样一来，用克隆技术和人工子宫大量诞生的下一代人，可以通过类似植物的光合作用来制造身体所需的能量，每周只需进餐一次补充身体所需的微量元素便可。随着这个疯狂却实际的计划的推行，到了故事正式开始的3394年，在一百年的时间里，希德尼娅的人口终于又恢复到了五十万。

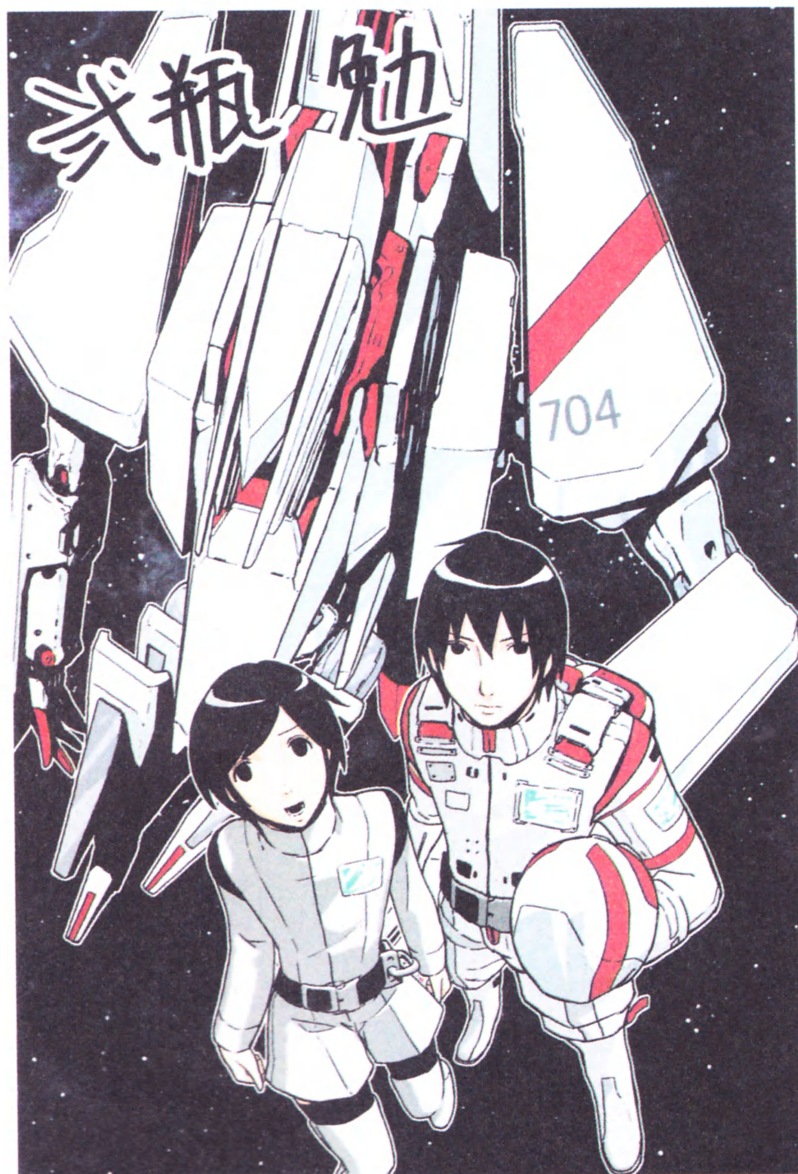
之后便是我们在动画里看到的情节，作为斋藤广树的克隆体，谷风长道凭借着出众的卫人驾驶技巧成为了希德尼娅对抗奇居子战斗的中流砥柱。其间虽然友情、懵懂的好感、死亡的威胁、失去的战友等等或温情或困惑或残酷的问题时刻伴随他左右。但一路这么磕磕绊绊的走下来。长道在保持自己单纯本性的同时，也逐渐成长为一位合格的英雄。

然而，故事并非到这里就结束。在动画因为篇幅而无法提及的后文中，卫人 17 式的稳定性让东亚重工重新复活。本是靠着从东亚重工手中夺下卫人生产权而崛起的歧神家一落千丈。不甘心平庸的歧神海苔夫进入了被封印的落合实验室。企图在其中找到落合的研究成果振兴家门。却未曾想反被落合留下的机器人夺取了身体。成功摆脱小林对他的拘禁的落合，显然比海苔夫更能利用这个身份。他先是用血线虫控制了外生研，取得胞衣星白的卵子，使之和人类的 DNA 相融合制造出奇居子和人类的融合体“白羽衣紬”和“彼方”。很快，“白羽衣紬”开始投入对奇居子的作战之中。其压倒性的战力不仅和长道形成了希德尼娅攻击力量的两大支柱，她本身也在与同伴的交流中形成了完善的人格。

单纯作为更先进的兵器被融合出的“彼方”就没那么幸运了。因为在头部加装了重力子发射装置。所以他被落合严格控制起来。落合作为一个疯狂的科学家，完美的体现了有理性没人性这个形容。对于“彼方”的处置基本是有研究必要时就扎醒，研究完了就安眠药伺候。日积月累，人格缺陷不断严重的“彼方”终于在一次实验中暴走。所射出的重力子射线击穿希德尼娅外壳后的余波还摧毁了一颗卫星。同时，与“彼方”挂着精神连接的落合也因为此次冲击陷入了重度昏迷。

截止到本文落笔之时，漫画暂时画到在长道和“白羽衣紬”的合力下，希德尼娅避免了第二次奇居子携小行星冲撞的危机。但是随着战斗的进行，尽管红天蛾已经被两人击破。可接踵而来的奇居子杂兵反倒越来越厉害。从最初的单纯依靠胞衣强悍的素质攻击，到后来完整的模拟出吞噬的驾驶员的形态和思维，再到如今拟态出炸弹诱使人类中伏。奇居子在与人类的接触中已经越来越具有战术思维。回顾一下之前的剧情，弐瓶勉曾表示每当奇居子的胞衣受损，奇居子便会读取一遍他们所吞噬的物体的数据，然后用于胞衣的修复。这是学习能力的表现还是单纯的 COPY 现在没有更多



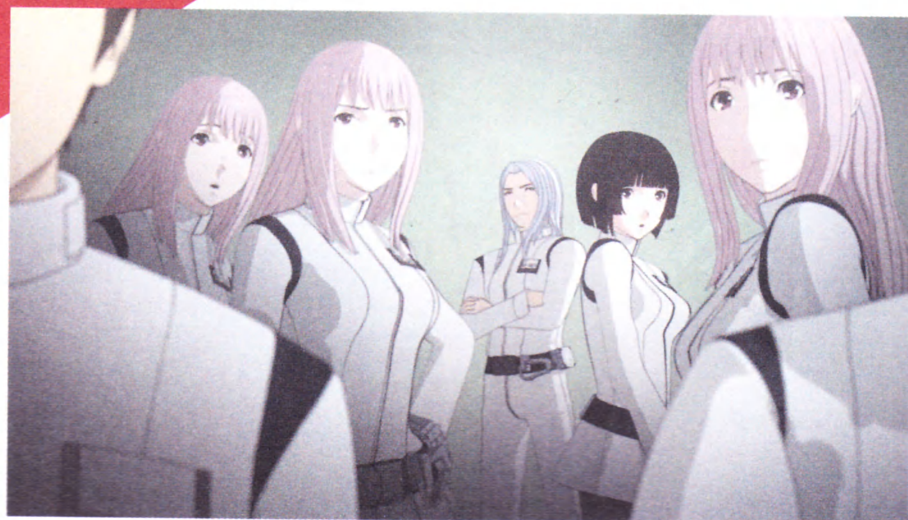

シドニアの騎士
KNIGHTS OF SIDONIA

的资料无法确认。但从漫画中被拟态的仄炒来看。胞衣拟态而成的人类无疑可以具有人类的全部能力，其中自然也包括思考和学习的能力。而如果奇居子之间还能像虫族那样自由通信（很有可能，否则也不能有合众船的存在）。那么希德尼娅在故事中的前景可谓十分不乐观。

在笔者看来，『希德尼娅的骑士』这部作品的最难得之处在于其硬科幻的内核。整篇故事中，唯二虚构的便是“海格斯粒子”和奇居子这两个基底设定。而建筑在这个基底之上的逻辑和细节竟然出人意料的严谨。作为人类最后的堡垒，希德尼娅宇宙船的形象可谓大巧不工。长三十三千米的类长方体舰体穿过一颗充当天然资源块的小行星，构成了我们所看到的希德尼娅基本形象。按照希德尼娅这个名字的由来，这颗小行星很有可能就是与舰体同名的小行星 579 号。而舰体的表面覆满的冰壳，一方面可以作为水资源储备，另一方面也可以阻挡一些宇宙射线的辐射。舰体内部的重力方向与舰尾喷火口方向一致。重力加速度常年保持在 1G 的类地球环境。因为物资有限，所以希德尼娅内部的结构并非十分坚固。当重力加速度出现变化时，平民建筑损害和平民伤亡便不可避免。同时，不论在漫画还是动画中，战斗员的宇航服和卫人机体都略显老旧，布满了划痕和使用过的痕迹。对照希德尼娅连尸体都要送回回收炉进行再生的设定，一群在宇宙中艰难求生的人类的形象跃然纸上。比起其他宇宙航行犹如自驾旅行一般舒适的动画作品,『希德尼娅的骑士』即使仅靠真实感,也已经足够抢眼。

在此之上，人类与奇居子之间的战争也颇有新意。某种怪物只能用某种特定的武器才能打到的设定在 ACG 里并不新鲜。新鲜的是“颖”是由奇居子本体中枢系统产生拒绝反应时附带出现的物质。比照人类，这种物质就类似我们在新陈代谢中产生的对身体有害的化学物质。所以用“颖”来杀死一般武器无法杀死的奇居子的确是符合逻辑的。并且这其中也隐藏着一个古老的意象——几百万年前的人类，不正是把猛兽身上的牙齿，用猛兽的筋绑在木棍上反过头去和猛兽对抗吗？而希德尼娅驱逐奇居子的常

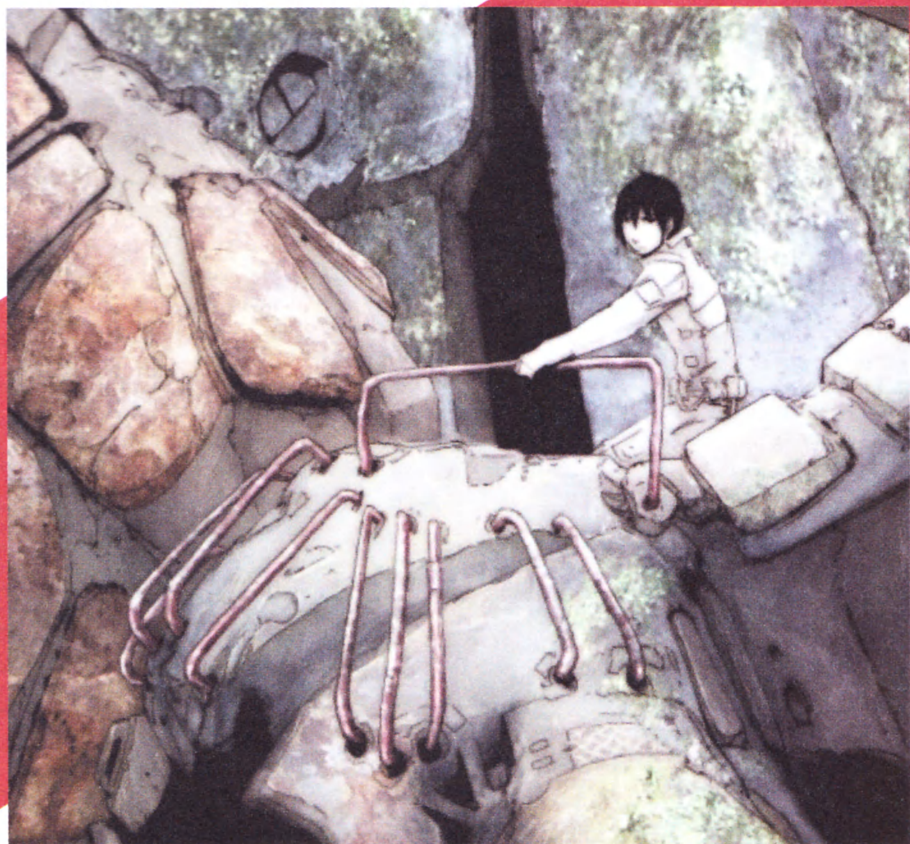




用兵器重质量炮，不也正是史前时代常用的投石攻击吗？弐瓶勉狡猾的把这种洪荒年代的简陋战斗方式注入在作品之中。配合上硬派的机体与舰船设定，作品中满溢的沧桑感也就不足为奇了。

另外『希德尼娅的骑士』整体干脆清爽的风格也是其能在4月番中崭露头角的重要因素。比起一般的机战片里先五分钟嘴炮，再五分钟裸飘，最后五分钟相互理解的磨磨唧唧。弐瓶勉笔下的剧情就如同“卫人”机体的设计一样——简洁明快。谷风长道也许是相良宗介后最有职业素养的机体驾驶员了。当他被海苔夫陷害的时候，只是默默的承受然后用战绩来洗刷自己。当胞衣星白被带走做实验时，他也只是情绪低落没有做出额外的中二行为。同样，在对奇居子的战斗中，小林舰长不计牺牲的冷酷，绿川指挥下简单有效的战斗配置，卫人与奇居子务实不花哨的打斗都会让看腻了坂野马戏团和光线对拼的观众们感到真实带来的激情。

最后，给『希德尼娅的骑士』一锤定音的还是优秀的动画品质。首先不得不承认的一点是，以弐瓶勉的叫好不叫座以及剧情的晦涩程度。本作能成功动画化多少肯定借了『进击的巨人』的东风。不过打铁还需自身硬，4月新番中两部类巨人题材的改编作品的一上一下正好是个对比。由神崎紫电原著的小说『漆黑的子弹』本身融合了萝莉、枪战、怪物、虐等等合格的商业要素。在设定上如果把“原肠动物”换成“巨人”，把维多利亚时代换成近未来。那么这部作品的核心构架和『进击的巨人』其实并无太大区别。表现的主题虽然与巨人相差甚远，但这也是仁者见仁的事情，没有什么绝对的高下之分。然而本应走高的这部作品却被监督小岛正幸和系列构成浦畑达彦彻底的搞砸了。按理说这两位也算是在动画界摸爬滚打几十年的老人了。这次不知道是由于经费问题？出资方要求？还是干脆大脑短路。竟然试图把原作信息量极大的前四卷塞在十三集中。果然，打算一口吃个胖子反而被噎住的悲剧理所当然的发生了。小说中打了整整一章的BOSS，到动画里三个回合就落败；小说里出色的卖萌卖惨桥段，到动画里一概全删只剩下干巴巴的对话；小说里男主对于战斗发自内心的厌恶，到动画里就变成中二少年大爆发。制作组诡异的删减理念让作品的节奏和情节的过渡都充满了不自然，即使是没接触过原作的观众也能明显的感到违和。于是碟片销量的暴死便也就完全在预料之中了。






反观播放前在一般观众群里声名寥寥的『希德尼娅的骑士』，尽管弐瓶勉的漫画叙事节奏有够青涩。但对于近年创下『名侦探柯南』剧场版票房新高的静野孔文监督来说。通过调整作品节奏调动观众情绪完全是小儿科的问题。在动画的前半段，TV不仅没有为了赶剧情而删戏，反倒是填充进不少剧情，为弐瓶勉叙事上的不畅打补丁。例如原作里的反战派出现的很晚，有种突兀的感觉，动画里第一集就做好了铺垫。又如动画里特意给了海苔夫一个站在继卫前的镜头，这样一来之后他妒忌长道便顺理成章。直到第六集前，动画的进度都保持着一集动画对应一话半漫画的舒缓节奏。而当前期剧情关键星白之死被成功引出后。制作组又大刀阔斧的重组了其后的剧情。在一系列近乎完美的调整后，动画的结局定格在漫画前半程最波澜壮阔的小行星战役。既给了观众一个圆满的交代，也为今后可能存在的第二季做足了铺垫。同时，动画也注意到了很多原作疏忽的细节，拿小行星一役中第二小队的遭遇来举例。在漫画的分镜中，第二小队只给了一个全灭的镜头。在动画中则是依次被击破。考虑到这是红天蛾依靠一己之力而不是她操纵要塞炮所为，动画的表现更有紧张和真实感。另外还有长道救援漂流的星白一幕，动画特意给从“卫人”中跃向星白的长道加上了一条安全绳，显得更加合理。再加上依靠3D实现的流畅战斗表现，『希德尼娅的骑士』在评价和销量上双双走高便也是合情合理的事情了。其BD的第一卷拿下8000+的销量应该没有难度。希望这个不错的成绩能给予投资方足够的信心，让我们在不远的将来看到『希德尼娅的骑士』的第二季。



シドニアの騎士
KNIGHTS OF SIDONIA

シドニアの騎士 KNIGHTS OF SIDONIA

# 钢铁森林里的 二 旅行者

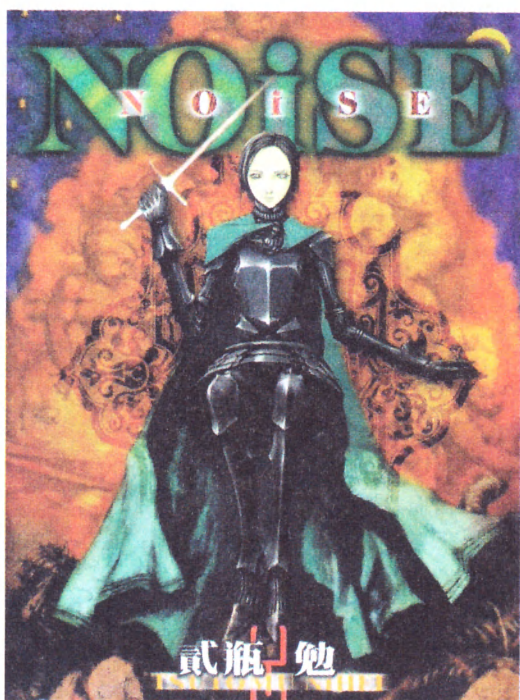
TRAVELER IN THE IRON FOREST

式瓶勉，1971年生于日本福岛县，不过他的大学生涯却是在纽约读的建筑学。长期在美国的生活让他的作品充斥着美漫的粗犷风格。对于他改行漫画有两种说法，其一是他修完了建筑课程拿到了学位，然后在纽约从业的过程中感到了漫画的感召。另一种说法则是他其实根本没成功修完建筑学的学位，挂科太多让他十分忧郁，所以他的作品中才那么多黑暗和阴郁的内容。但不管怎么样，他终归是在24岁创作出短篇漫画『BLAME』并投给了讲谈社，没想到直接拿到了一个四季赏。于是他先是给讲谈社当编辑打了一段时间的工，又去给当时已经出名的高桥努当了一阵助手。在几年的磨练后，他的第一部长篇『BLAME！』在『BLAME』的基础上横空出世。

『BLAME！』这部作品其实是很难评价的。从1997到2003年，式瓶勉在讲谈社的杂志『月刊 Afternoon』(嗯，就是连载『虫师』的那个杂志)上连载了六年。要说十卷单行本的容量也绝对不少。但我们的主角雾亥，从头到尾说过的话大概也就只有那么两三百句。平均一本里面二三十句。是的，你没看错。雾亥就是这么一个惜字如金的角色。式瓶勉笔下的世界又相当的繁复。以致于很多读者从头看到尾还云里雾里没弄明白的剧情的基本脉络。其实，式瓶勉的作品之间拥有一个松散的架构。如果想彻底弄明白『BLAME！』的故事情节。只读『BLAME！』显然是远远不够的。

这个故事的开端还是要追溯到式瓶勉最初的短篇『BLAME』。在近未来的某一年，毒品泛滥在高度发达的城市之中，搜查一课的刑警雾亥追踪着毒品商人被杀的线索来到一间研究室。结果发现研究室的主人已经把自己的思维转换到一台机器人的身体里。最终雾亥干掉了机器人。然而那份思维在他不知道的时候已经拷贝到窗台上的电子乌鸦之中。在网络无处不在的时代，消灭肉体不再是消灭一个人的标准了。

接续这个引子的是2001年连载于『Afternoon·Season 增刊』里的『NOiSE』。这个故事里的人类科技又进步了一些。稍有资产的人，都通过网络垄断托拉斯组织——网络苏菲亚接入了网络球，过上了传说中天堂般的生活。没有钱做网络接口手术的人只得生活在城市的最底层。在这种阶







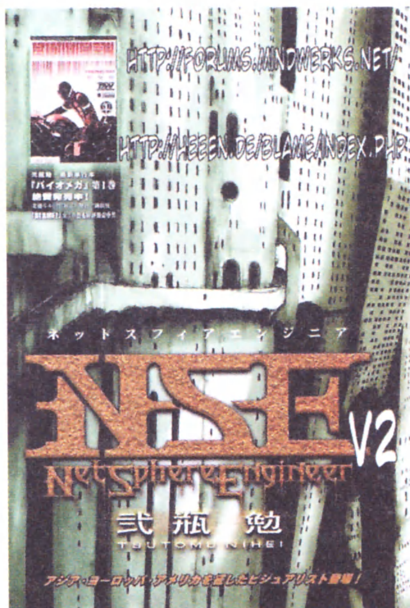

级极端分化的城市中，一个神秘教团开始兴起。这个教团不断的绑架底层民众做人体试验。最终实现了人类与硅素生物的转化（显然是上一个故事里思维技术的再发展）。所谓硅素生物，简单说就是以硅来替代我们身体里的碳，作为身体的主要构成元素的生物，科幻界的共识是这种生物一般坚硬且长寿。面对教团的威胁，网络苏菲亚也通过类似的技术组建了安全警卫部队。目标是消灭一切没有网络认证，无法接入网络球的生命体。这两者之间的混战持续了不知多少年，一直打过了 30 世纪也未见分晓。而此时的地球已经被网络球下属的自动机械所占领。无数的建筑机械从地球之外运来无数的金属浆。然后持续不断的扩展着建筑的规模。可这些建筑中，甚至已经见不到一个人影了。

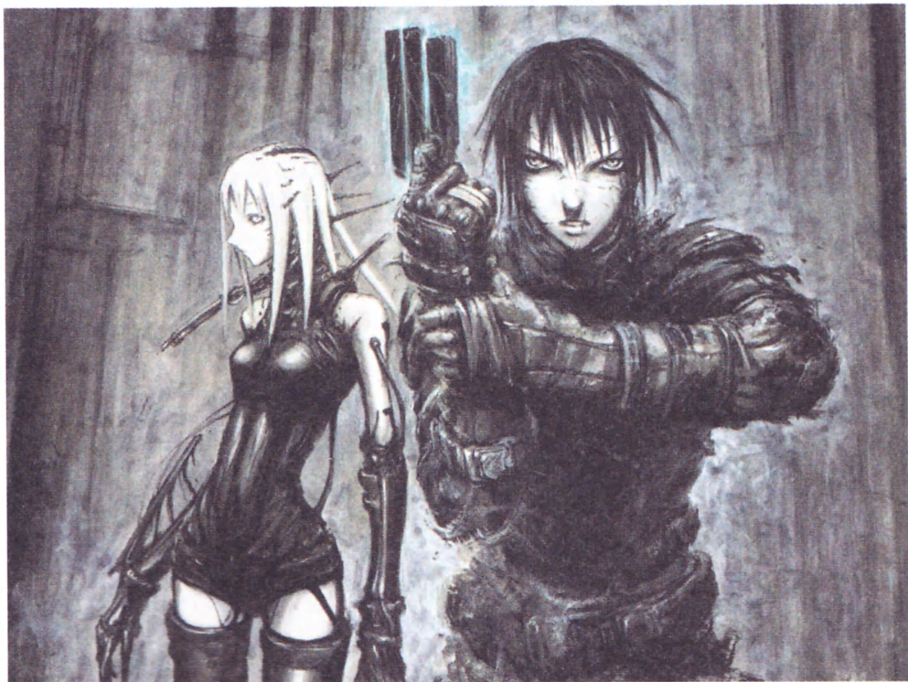
而后才是『BLAME！』这部正传。在这里雾亥的身份是一位前安全警卫。很有可能是根据当年搜查一课的那位雾亥的 DNA 制作而成。此时已经不知道是多少世纪。不断扩展的建筑无边无际。推测已经从地球的位置延伸到了木星或是土星轨道那么远。雾亥的任务是找到一位拥有网络认证的人类。因为此时的网络球早已失控，早期连入网络的人类不知由于何种原因已经统统死光。网络球名义上的管理者——统治局完全电子化，并不具有管理网络球及其下属的机器人和安全警卫的权限。所以急需一个拥有网络球认证的纯种人类来提供权限。而此时硅素生物也已经发展成一个松散且庞大的种族，他们同样想获得一个持有认证的纯种人类。这样一来就能继续维持世界的混乱和混沌。给本族留出生存的空间。

不过虽然两方的主题皆是抢夺带有网络球认证 DNA 的人类。实际的故事情节中，这个人类却根本没有存在过。当雾亥一层层的向上攀登。他发现网络球比自己之前认知的还要失控。安全警卫在无差别的杀戮一切所能见到的生命体，硅素生物同样在各个楼层之中肆意妄为。而人类的遗族（当年没有钱做手术的底层民众的后代）则在两者之间的夹缝中艰难求生。随着雾亥的持续攀登，他凭借着自己手中的重力子手枪毁灭了一些事物，







也拯救了一些事物。在生电社的地牢中，他救出了高级工程师西波，又在西波的帮助下摧毁了生电社。在东亚重工的空间里，他击退了前来杀戮的硅素生物，却无法阻止东亚重工错乱的主电脑把一切都带向毁灭。最终，破坏掉硅素生物试图伪装纯种人类混入网络球的计划后。西波和高级安全警卫娜莎可（有理由相信这位就是『NOiSE』的主角）再加上从东亚重工得到的圣武的基因，终于孕育出了一个胚胎。但这个胚胎是否能拥有带网络球认证的 DNA，式瓶勉并没有提及。只是在最后一页给了一个雾亥和一个人类孩子在一起继续战斗的图。

如此开放性的结局自然让读者纷纷抓狂。一时间各种说法层出不穷，有说这一切都只是雾亥和网络球的一个梦。也有的说这是一个轮回，雾亥最后和孩子在一起的镜头正好和漫画开头首尾相连。幸而式瓶勉还没完全忘了这个故事。在画了搞笑短篇的『BLAME 学园！』系列后，2008 年在讲谈社的一本增刊上我们终于看到了 BLAME 系统的后续。这篇名为『BLAME! 第八系子体プセルの都市构造体逃出记』的短篇描写了一位硅素生物少女的视角。在这个时间段、，雾亥的行动已经成为古老的传说。安全警卫不再追杀没有接入权限的人类，转而全力对付硅素生物。就在少女不断被安全警卫追杀濒临死亡时。雾亥神秘般的出现，并且帮助少女逃往超构造体（这些建筑的统称）的外面。由此可以推断，那个胚胎大概还是成功了。雾亥最终通过孩子取得了网络球的管理权限，调整了安全警卫的行为模式，一边驱逐着以人类为敌的硅素生物，一边又尽量做到不赶尽杀绝，给他们一族留下延续的火种。

这一点在他另一个短篇『Net Sphere Engineer』中也有佐证。『Net Sphere Engineer』的开篇明确写明了“无形的主”和“都市的监护者”已经消失了一千年。所以大概在完全驱逐





了硅素生物后，雾亥干脆停止了安全警卫和网络球的运作。给予超构造体内的人类遗民以和平。这个短篇的主要剧情是一些遗民误启动了安全警卫的自动生产装置，然后遭到了悲惨的屠杀。这个时候还是雾亥出现给他们解了围。（这都几千年了，还在当救火员，真心太累）不过值得一提的是，这个短篇中遗民的服装明显是继承了东亚重工的电击渔师的风格。这么看来，当初东亚重工最后的一次转移，也并非是全体自灭。这也算是式瓶勉在末世的绝望中为读者安排的小小温情吧。

总之，式瓶勉的 BLAME 体系大致就是由上面这些作品所组成。它们统一的特点即是活动在一个庞大无边的，由各种楼梯、窗口、窄路和房间构成的混乱空间之中。作为建筑学科班出身的式瓶勉。这样的空间正是他的拿手好戏。在某次访谈中，他曾表达 BLAME 这个故事最初只是想画一个关于地下城的创意，后来在不断的增补才成了现在的模样。用一个词来形容 BLAME 体系的话，笔者能想到的只能是“荒诞的质感”。之前笔者曾提到整部作品男主角也没说过几句话。其实雾亥根本不用说话，观众的兴趣在翻开『BLAME！』的一瞬间，就会被式瓶勉那潦草却极具冲击力的线条所吸引，既而被繁复杂乱却不失一种颓废的美感的场景所震撼，最终膜拜在重力子枪和冷兵器的交相辉映中。美漫的狂野奔放，美漫的英雄主义，美漫的干脆利落在『BLAME！』中表现的淋漓极致。对于雾亥来说敌人不存在强与弱的区别，只存在是被自己一枪毙命还是两枪毙命的区别。同时式瓶勉也没有放弃日本人特有的纤细。尽管在作品里我们看不到崩溃的星球，也看不到荒芜的大地。但是残破的台阶，无人的窗口，走不到尽头的道路。悲凉的末世气息不用一个字去描述就从书页里呼之欲出。再想到雾亥一个人，仅凭这双腿在广阔到半个太阳系那么大的空间里寻找也许根本不存在的那么一个人。孤独的寒意也会慢慢爬上你的背。可反过头来看，这种悲凉和孤独就像阳光照不进的海底那样，危险的同时也有一种让人无法挪开视线的吸引力。让人欲罢不能。

我们为什么喜欢注视着深渊，因为深渊也在注视着你。

# 无尽原野上的救世主（三）

SAVIOR ON THE WILDERNESS






『BLAME！』一经问世便大获成功，只不过这成功更多只是墙里开花墙外香。式瓶勉那颇具黑暗哥特的作品风格在日本终究只能拥有一小撮死忠爱好者。在欧美反倒是 FANS 遍地，要知道日本漫画本身就是很本土化的东西。除了像海贼、火影这种超人气大作之外，很少会一起出多语言版本。『BLAME！』却不仅有英文法文版本，连德文、意大利文和西班牙文也一齐上阵。足以说明这部作品在世界范围内所受到的欢迎。同时，作为一位日本漫画家，式瓶勉还少有的参与到了『X 战警』和『光晕』的官方同人漫画创作之中。当然，这两部作品都有着他强烈的个人风格。给『X 战警』画的金刚狼同人干脆把金刚狼扔到『BLAME！』的世界里与安全警卫和硅素生物大打出手。而『光晕』的漫画则一句台词都没有，完全靠画面就把一位老兵的紧张战斗表现的淋漓尽致。

不过，这样一来也导致了他的作品被动画化几乎不可能。拿『BLAME！』来举例，先不说那宏大的场面和激烈的战斗完全实现要烧掉多少经费（『希德尼娅的骑士』用 3D 显然也有节省经费的考虑），就说那从头到尾没有几句台词的男主，如果真拍成动画，结果肯定是绝大多数观众从头到尾都没看懂然后怒而掀桌。而叙事也的的确确是式瓶勉的一个最大弱点。这在他 2004 年开始连载的『BIOMEGA』中有着鲜明的体现。

『BIOMEGA』的故事又回到了近未来，刚刚翻开本作的时候，相信大部分『BLAME！』的读者看到骑着摩托车的主角摘下头盔和他的所属都会欢呼，这不是雾亥和东亚重工嘛。『BLAME！』的正经前传终于出现了。但再翻几页就会发现这都是式瓶勉的骗局。『BIOMEGA』的主角庚造一和雾亥长得一样是因为式瓶勉还没学会画第二张主角脸。而东亚重工的确是东亚重工，但这玩意是个平行世界全制霸企业（其实就是式瓶勉的私货），无处不在却又都没什么联系。

那么式瓶勉的叙事差在什么地方呢，就是差在他非常乐于使用倒叙和插叙。这本身是个好事情，毕竟多用叙述技巧给予读者的感受就会比较高端。但同时正如上面所说，他又喜欢在各个作品之中互串设定，外加他那时会画的脸就那么几张（现在其实也没多几张，要不然为啥有克隆人大家族），还有他特别不爱写对白。综合起来就是只要式瓶勉一开始倒叙插叙，读者基本就只有抓瞎的份，因为连这人是谁都分不清怎么捋剧情线啊。

总之，大致来说『BIOMEGA』是讲了这么一个故事。公元 2305 年，载人飞船成功登陆火星。同时在地球上，一位名叫莱夫的男子和一位名叫莉露奥德的女子相爱。然而莉露奥德是一个不会衰老也不会死亡的特别的人类。于是两个人只好忍痛分手，莉露奥德前往火星参加研究，莱夫则留在地球上试图寻找不老不死的方法。而这时不巧火星发生了病毒泄露事故，火星殖民地全面毁灭。地球上同时也发生了数据遗失的事故，全世界绝大部分存在电脑里的资料全部被洗掉，科技大幅度后退。很快火星殖民地的灾难就被人类遗忘掉了。

但是还想着自己恋人的莱夫没有忘记火星。他靠着药物和医疗手段不断的延长自己的生命并组建了技术文化遗产复兴财团(简称 DRF)继续寻找不老不死的办法。终于功夫不负有心人，通过查阅莉露奥德的家谱，莱夫找到了另外一位不老不死的女孩维耶拉·柴娜。便用自己的精子和对方的卵子孕育出自己不老不死的儿子。然后锯开了儿子和他宠物熊的颅骨，把自己的大脑放进儿子的身体，再把儿子的大脑放进宠物熊的身体。

3005 年，做完这一系列的工作后，莱夫终于如愿以偿的得

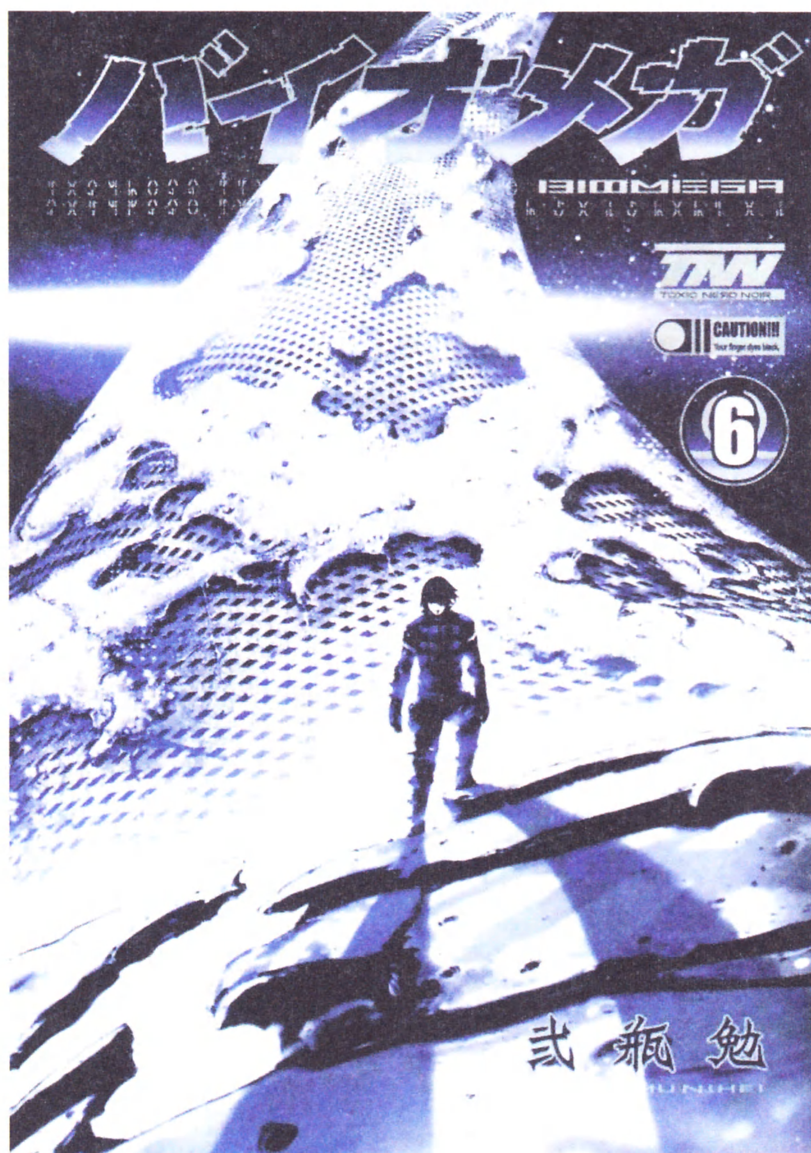
到了青春的不老不死的身体。于是他把 DRF 总主的职位让给了副手尼雅露迪，自己开心的乘着火星探险船前往火星和莉露奥德相遇。而后当火星探险船返回的时候，也把火星上的 N5SV 病毒带回了地球。

于是就回到了漫画开篇的那一幕，东亚重工的人造人特派员庚造一前往被病毒污染的地区清理（其实就是干掉）感染者。然而不巧的是正好不死女孩维耶拉和熊儿子也住在这一区。而此时 DRF 的第二代总主尼雅露迪发现这个病毒其实是个愿望实现器，只要达到一定的条件，病毒就会根据操控者的愿望来改变这个世界，维耶拉作为原始病毒携带者自然十分重要。尼雅露迪决定先发制人，一方面派遣 DRF 的下级单位公共卫生局去抢夺维耶拉，另一方面则派人突袭东亚重工，以清除这个最大的潜在敌人。

没有了庚造一和重力子枪坐镇的东亚重工完全不是 DRF 和公共卫生局的对手。很快就被彻底摧毁。之后的几卷里剧情异常的简单，就是以庚造一为首的东亚重工残党和 DRF 就病毒的事情争来夺去。其间还夹杂着公共卫生局打算下克上取代尼雅露迪却被反杀等小事件。终于在病毒的争夺中还是 DRF 技高一筹，领先一步凑足了发动 N5SV 的条件。

而后便是令人意想不到的波澜壮阔的展开。当愿望机开始实现愿望，巨大的长达 48 亿千米的绳状结构复物主出现。而庚造一一行因为身处其中，也被传送到遥远的宇宙另一端。同时因为他们在传送之时的相对速度已经超越的光速。主角一行分别来到了未来的不同时间点。

展现在庚造一眼前的是与机械不完全融合的新人类，对于他们来说，地球已经成了遥远的传说。复物主上的统治者是 DRF 蜕变而成的 MSCF。MSCF 这个组织把整条复物主划分为了 12 个区域。与复物主融为一体的尼雅露迪正在最深处的







シドニアの騎士
KNIGHTS OF SIDONIA

MSCF 中休眠。对于庚造一来说，他能做的自然只有杀杀杀，在与 MSCF 长达数百甚至上千年的战斗后（反正两边不是机械就是人造人），庚造一和同伴收复了除去尼雅露迪所在之外的其他 11 个 MSCF，此时熊儿子也刚刚被传送到未来。庚造一告诉他复物主其实并非是根据尼雅露迪的愿望实现而成的。而是当初他爸爸做了手脚，这个许愿机其实是为熊儿子准备的。至于为什么形成了这么一个长条状。是因为熊儿子并没有许愿的准备，现在的世界是按照他的潜意识来生成的。于是庚造一和熊儿子分头行动。前者去拖住已经和复物主完全融合的尼雅露迪，后者则去再次发动许愿机改变世界。

最终的结局毫无悬念，庚造一和同伴拼死拖住了尼雅露迪，而熊儿子也成功发动了许愿机。最终尼雅露迪和她手下那些永生的妄想者——MSCF 一同消失。地球虽然没有恢复原状。但是复物主上的新人类却得以继续和平的生活下去。当然，笔者现在整理的这些剧情中绝大部分的内容都被式瓶勉一股脑的塞进了第六卷。一般来说，即使是狂热 FANS，不至少读个两遍也是无法解明式瓶勉的真意的。

总而言之，式瓶勉的作品如果分系统的话大致可以看做三个在主线上互不干涉的系统。“奇居子”、“BIOMEGA”以及“BLAME”。虽然这三个系统之内的许多设定都是混用甚至通用的。但是因为每个系统都有详尽的年份做标准。所以是无法把式瓶勉的作品都装入一个大筐里的。谈回『希德尼娅的骑士』，这部作品也可算是式瓶勉的变革之作。记得是一年还是两年之前，式瓶勉曾在推特上自吐槽说女儿和自己抱怨，到底什么时候爸爸才能画出一部像巨人那样火的漫画呢？但有趣的是巨人的作者谏山创还曾公开表达过自己是式瓶勉的死忠 FANS。于是『希德尼娅的骑士』真的比他原来的作品改观了许多，不仅画面变得明亮干净。还破天荒的走上了商业路线，给主角配了后宫。当然，式瓶勉终究是那个冷硬的式瓶勉。谷风长道的后宫们就完全体现了他的恶趣味和黑色幽默。让我们来看看这些成员，双性人兼被机械化的伊札那、人工生命体兼暴露狂市谷蒂露露、从基因上讲是星白女儿并且兼有触手怪属性（其实那触手更像拟人的那啥，有兴趣的读者可以自行去看漫画）的奇居子融合体白羽衣紬、真正意义上的正常人就只有一位模型控绿川缬。如果再算上对广树有好感的那两位的话，还得加上已经活了几百年的不老不死角色扮演爱好者舰长和一只母熊（好吧，其实拉拉的真身是个萝莉）。结果类似长道和机器人暧昧，结果触手和双性人在一边吃醋这种完全超乎想象的桥段屡见不鲜。




IRON AGE
IN KNIGHT OF SIDONIA



## 结语 EPILOGUE

当然，作为式瓶勉的 FANS，我们亦没有必要担心像『希德尼娅的骑士』这样平易近人化下去，式瓶勉会失去自己的风格。因为不管怎么变，从『BLAME！』传承而来的黑暗哥特风格里的厌世、暴力、恐怖、超自然等等要素肯定不会变。式瓶勉笔下的世界从来都是力量为尊而不会去讲道义。在『BLAME！』里，那个人畜无害的硅素观测者被雾亥无理由的干掉。在『BIOMEGA』里获益最大的反倒是在火星上和妹子 LOVE LOVE 的莱夫。而『希德尼娅的骑士』中，无论是广树砍翻阻止自己携带孩子逃亡的卫队，还是小林政变屠杀不死船员会，乃至落合当年的叛变，里面都带着一种理所当然的味道——我强大，我索取。实际上这也是末世之中通行的法则。就像笔者在本文开头引用的古希腊诗人赫西俄德的著作。在这种世界里只有弱肉强食的规范，而没有充裕让人去吟诵：

*在寂静寒冷的大地，开始明亮之时。*
*人影已经，登上了山坡。*

这样的诗词。▲

シドニアの騎士 KNIGHTS OF SIDONIA




| - 作者 - | - 内容 - | - 规格 - | - 页数 - |
| --- | --- | --- | --- |
| 阿芸 | 剑三全员萝莉本 | B5 | 全彩16P |

# MELTY

幻想乡
时尚杂志

创刊号！ No.1
夏装版

发行于幻想乡，属于少女们的杂志

东方Project二次同人创作合同本


编辑部地址：幻想乡人间之里人形町 9-9（SUN-STYLE 杂志社收）
编辑部邮箱：v2tr@sina.com

购入隙间位置：






COVER GIRL：爱丽丝·玛格特罗伊德
摄影/造型：二度螺旋
服装设计：二度螺旋





独家设计
再现螺旋桨细节

『舰队 Collection』
连装炮酱毛绒玩偶

¥79






『舰队 Collection』岛风·赤城·金刚
和风折扇三件套包邮

¥40



『舰队 Collection』
赤城仿瓷修复碗

¥20










因与海豹叫声相近的
母港界面互动语音，
而被 P 站画师拟兽萌化
的岛风海豹

『舰队 Collection』
海豹岛风毛绒玩偶

¥60

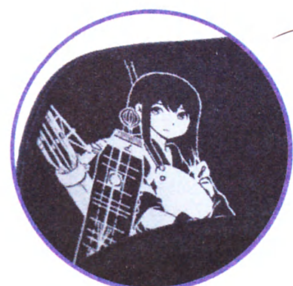




『舰队 Collection』
人气舰娘实体收藏卡 113 枚 Se

¥15





帽檐下可见





『舰队 Collection』
金刚·赤城海军平顶帽

¥20



『舰队 Collection』
金刚祈愿木制绘马

¥10








『鬼灯的冷彻』
金鱼草双面水晶香皂

¥10



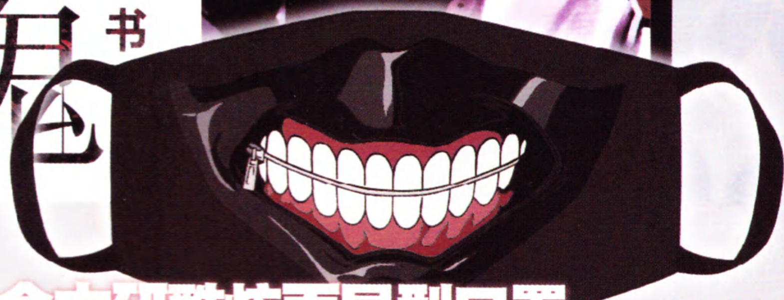



# 东京食尸鬼 完全解谜全书

Tokyo Ghoul Puzzle Book

食尸鬼VS食尸鬼
食尸鬼VS人类
搜寻金木研的成长轨迹

挖掘深藏的巧妙伏笔，
探寻剧情发展过程中的种种谜题
最强的食尸鬼究竟是谁？
谁是最强的人类？全角色战力大评比



**2014年夏季最热新番动画**
**——《东京食尸鬼》的谜团详解全书**
**二次元狂热编辑部为您精心打造**

附送 金木研酷炫面具型口罩
从此远离搜查官，永远萌萌哒

定价：39.8元
9月初全国上市！

# Free！男子水泳部 精选收藏集

Free！ Fan Book

从未见过的亮丽景色
男子高中生们的绚丽水生活

**二次元狂热编辑部倾力打造**
**夏日祛暑最佳凉品**




附送"真×遥"
超大尺寸70*30cm
强力吸水浴巾




定价：29.8元
9月初全国上市！

二次元狂热

TWO DIMENSIONS MANIA

2014. 69

二次元狂热工作室制作
官方微博：http://e.weibo.com/2dmania
联系信箱：jediliao@gmail.com

封底故事

『幽靈子弾ゲームの世界』






光盘定价 25

非卖品